



Tome of Magic

Magias Arcanas

Lista de Mágicas

1º Círculo

- Conjurar Componentes Mágicos
- Explosão de Fogo
- Punho de Pedra
- Estimativa de Hornug
- Último Fôlego
- Metamorfosear Líquidos
- Voo Emplumado de Mordock
- Aura temerária de Nahal
- Costura

2º Círculo

- Escudo do Caos
- Defletor de Hornug
- Sede Insaciável
- Mão de Terra de Maximiliano
- Anulação Absurda de Nahal
- Vida Passada
- Proteção Contra Paralisação
- Cavalgar o Vento
- Senso de Alterações

3º Círculo

- Alacridade
- Análise Essencial de Alamir
- Realidade Alternativa
- Aumento I
- Alcance Distante I
- Corrente de Fogo
- Fala do Tolo
- Sombra Rastejante de Lorloveim
- Mão de Pedra de Maximiliano
- Malison Menor
- Armadura Espiritual
- Enquadrar o Círculo
- Duplicata Aquosa
- Olhar do Mago

4º Círculo

- Dilatação I
- Aprimoramento de Adivinhação
- Alcance Distante II
- Malison Maior
- Localizar Criatura
- Máscara da Morte
- Reverter Magia Menor
- Celeridade de Mordenkhain
- Convocar Licantropo
- Cajado dos Trovões
- Há/Não Há
- Transformar Seixos em Rochas
- Má Sorte

5º Círculo

- Alcance Distante III
- Aquisição de Khazid
- Resistência Baixa
- Cajado Mágico
- Névoa Mental
- Salvaguarda
- Repulsão de Von Gasik
- Vórtice
- Forma de Onda

6º Círculo

- Aumento II
- Corcel Espectral de Bloodstone
- Garras de Umber Hulk
- Dilatação II
- Constritor Flamejante da Floresta
- Transformação Sombria de Lorloveim
- Escudo Selvagem
- Ataque Selvagem

7º Círculo

- Tempestade Ácida
- União Pavorosa de Bloodstone
- Chocar a Pedra do Ovo
- Seletor de Oscilações de Hornug
- Intensificar Convocação
- Punho Flamejante de Malec-Keith
- Gato das Sombras
- Moldar Magia
- Roubar Encanto
- Sufocar

8º Círculo

- Desidratação Horrível de Abi-Dalzim
- Aerobarco
- Ataque Caledoscópico de Gunther
- Escudo Homunculus
- Envio Aleatório de Hornung*
- Zona Selvagem

9º Círculo

- Cadeia de Contingência
- Aura Elemental
- Transferência de Estado
- Transmutação Gloriosa
- Estabilizar
- Lamurio de Banshee
- Fogo Selvagem
- Vento Selvagem

Mágicas do 1º Círculo

Conjurar Componentes Mágicos (Conjuração/Evocação)

Alcance: 5 metros/nível

Componentes: V, S

Duração: 1 Rodada

Tempo de Execução: 1

Área de Efeito:

Resistência: Nenhuma

Quando este feitiço é realizado, o assistente teleporta desejado itens diretamente às suas mãos. Os objetos devem ser naturais sabe de assistente de componentes para passagens e devem estar na área de alcance da magia. Os componentes devem ser itens comumente encontrados na área, tais como um graveto, penas, fagulhas ou um pouco de cera de abelhas em uma floresta. Se os componentes encontram-se no subterrâneo ou debaixo de água superior a 3 metros de profundidade, eles não podem ser conjurados, mesmo se o mago é a uma profundidade semelhante (tal como em uma caverna ou na parte inferior de um lago). O corretor não fará com que a aparência dos componentes cujo valor exceda 1gp. Assim, é impossível convocar gemas, cristais, metais, pérolas, etc.. Além disso, componentes não podem ser provocadas pelo homem ou alteradas do seu estado natural (moedas, jóias, gemas recortadas ou trituradas, espelhos, etc.), nem pode ser tomadas de posse de outra pessoa. Um único *Conjurar Componentes Mágicos* será capaz de convocar três componentes por nível do mago. Eles podem ser três componentes diferentes ou múltiplos de um único componente. As tentativas de invocar a partes do corpo de um animal (tais como peles de morcego) produzem resultados imprevisíveis. O DM deve rolar sobre a tabela abaixo.

D4

Resultado

- 1 - Componente desejado aparece.
- 2 - Componente não aparece.
- 3 - Criatura é teleportada para o mago.
- 4 - Mago é teleportado para a criatura.

Só os animais com inteligência de 1-4 podem ser afetados por esta magia. Humanóides e animais fantásticos (dragões, bugbears, unicórnios, etc.) não podem ser afetados. Em todos os casos, o DM deve usar o bom senso para determinar a probabilidade do componente sendo localizado no alcance da mágica.

Explosão de Fogo (Alteração/Evocação)

Alcance: 5 metros/nível

Componentes: V, S

Duração: Instantânea

Tempo de Execução: 1

Área de Efeito: 3 metros de raio

Resistência: Anula

Quando essa magia é conjurada sobre fogo não mágico (como uma fogueira, lanterna ou candelabro) causa um

flash de fogo que atira setas flamejantes. Todas as criaturas na área de três metros de raio sofrem 1 ponto de dano por nível do mago (máximo 10). Criaturas que passarem no teste de resistência à magia não sofrem dano.

Punho de Pedra (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V, G

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 1

Área de Efeito: a mão do mago

Resistência: Nenhuma

Na conclusão desta magia, uma das mãos do mago (a sua escolha) transforma-se em pedra. Ela é flexível e pode ser usada para furar, quebrar ou esmagar os objetos e os opositores, como se o mago tivesse Força de 18/00. Bônus de combate para Força não se aplicam se o mago usar qualquer arma que não seja seu punho. Enquanto o feitiço estiver em ação, o mago não pode realizar magias que requerem componentes somáticas (gestuais)

Estimativa de Hornung (Adivinhação)

Alcance: 300 metros

Componentes: V

Duração: Instantânea

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Hornung, um dos principais feiticeiros no campo da magia selvagem (antes de seu desaparecimento intempestivo enquanto experimentava *Vento Selvagem*), desenvolveu este feitiço para melhorar a precisão de suas estimativas. A magia oferece ao mago uma estimativa instantânea e altamente precisa do número de pessoas ou objetos em um grupo. A área de efeito da magia é um grupo de uma classe geral de objetos. Todos os objetos do grupo devem estar na área de efeito da magia e o grupo como um todo deve ser visível para o mago. O mago não precisa ver cada indivíduo no grupo, apenas os limites gerais de tamanho e a área do grupo. Por exemplo, um assistente em uma colina poderia olhar para baixo em uma floresta e estimar o número de árvores ao todo ou parte dela. Ele não pôde obter uma estimativa do número de goblins dentro da floresta, no entanto, em função de que o grupo como um todo (goblins) está escondido da vista. A estimativa gerada é precisa para o maior fator de dez (arredondada). Por exemplo, se *Estimativa de Hornung* for expressa em um grupo de 439 cavaleiros, a estimativa seria 400. Se houvesse 2,670 cavaleiros, o mago estimaria 3.000. Se houvesse 37 cavaleiros, a resposta seria 40. Claramente, usar o feitiço em pequenos grupos (especialmente aqueles com menos de 10 membros) é inútil. *Estimativa de Hornung* pode ser usada para calcular rapidamente o tamanho das unidades do exército e tesouro acumulado. É particularmente popular com agiotas e generais.

Último Fôlego (Alteração)

Alcance: 5m/nível

Componentes: V, G

Duração: 1d4 +1 rodada/nível

Tempo de Execução: 1

Área de Efeito: uma criatura/nível

Resistência: Nenhuma

Este feitiço aumenta a quantidade de tempo que um personagem pode manter sua respiração. Tal como descrito no Manual do Jogador, um personagem pode manter seu fôlego para um número de rodadas igual a um terço sua pontuação de Constituição. O efeito do presente feitiço é adicionado a essa figura. A duração da mágica é sempre desconhecida para o destinatário; o DM secretamente rola 1d4 para determinar a duração exata. No fim deste tempo, o personagem deve realizar um teste de Constituição ou ser forçado a tomar fôlego, de acordo com as regras.

Metamorfosar Líquidos (Alteração)

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: Permanente

Tempo de Execução: uma rodada

Área de Efeito: 1 metro cúbico/nível

Resistência: Especial

Essa magia transmuta líquidos em uma quantidade igual de um líquido diferente, fluídos não mágicos (óleos, sangue, água, vinho, cidra de maçã, etc.). O conjurador tem que tocar o líquido e não apenas o recipiente para que a magia tenha efeito. Líquidos mágicos (como poções) fazem um teste de resistência contra Desintegração com bônus de +3 para evitar o efeito da magia. Fluídos podem ser apenas transformados em líquidos não mágicos, um líquido mágico não pode ser transmutado em outro líquido mágico. Venenos podem se tornar inofensivos com o uso dessa magia, a magia não afeta venenos já ingeridos. Criaturas vivas não são afetadas pela magia, excluindo todas as formas de Elemental da Água. Essas criaturas devem fazer um teste de resistência à magia. Uma falha significa 1d4 de dano por nível do conjurador, um sucesso significa metade do dano. Uma única criatura apenas pode ser atingida por um único conjurador, sem levar em consideração o tamanho da criatura. O componente material é uma gota do líquido que o mago deseja criar, que o mago coloca em sua língua e consome. Criar venenos com essa magia é algo extremamente perigoso.

O Vôo Emplumado de Mordock (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 1

Área de Efeito: o mago

Resistência: Nenhuma

Com a realização dessa magia, uma membrana emplumada cresce nos braços do mago, estendendo suas laterais até seus pés. A membrana mescla-se com a pele e o vestuário do mago. Se o mago abre seus braços e salta de altura, ele pode planar através do ar. Para cada meio metro de

elevação, o assistente pode planar 1,5m horizontalmente. Assim, um mago que saltar de um muro de 3m poderia planar até 9m de distância. Personagens planadores têm uma taxa de movimentação de 12 e Classe de Manobrabilidade E. Um mago que tentar levar mais do que seu próprio peso normal despenca à terra após a decolagem. Quando o feitiço expira, as penas desapareceram instantaneamente. Se o mago está em voo, ele imediatamente despenca em direção ao solo. O componente de material são as penas de uma águia.

Aura Temerária de Nahal (Evocação)

Alcance: Especial

Componentes: V, G

Duração: Especial

Tempo de Execução: 5

Área de Efeito: Especial

Resistência: Especial

Este feitiço é o último recurso dos Magos selvagens. Quando realizado, o mago lança uma inundação repentina de energia mágica selvagem na esperança de apreensão e a modelagem desta energia em um efeito de mágica desejada. A tentativa normalmente falha, mas algo quase sempre ocorre no processo. Antes de realizar a magia, o mago anuncia o efeito da magia que ele está tentando criar. O mago deve ser capaz de realizar a magia (ou seja, tê-la nos seus livros de mágicas), mas não precisa tê-la memorizado. Depois de anunciar a magia (juntamente com o destino e quaisquer outras condições exigidas pela mágica), o mago selvagem lança *Aura Temerária de Nahal*. Um estouro de energia mágica, sobre o qual o mago selvagem tentará manipular na forma desejada, é liberado. O efeito real do feitiço é distribuído aleatoriamente no Quadro 2: Surto de Resultados Selvagens. Porque a libertação de energia é planejada pelo mago, seu nível é adicionado para a rolagem de dados. Se o resultado indica êxito, o mago desenvolveu a energia mágica para o efeito desejado. Muitas mais vezes, o efeito é completamente inesperado. O resultado pode ser benéfico para o mago ou pode ser completamente desastrosa; este é o risco de que o mago leva na realização de *Aura Temerária de Nahal*.

Costura (Adivinhação)

Alcance: 10m

Componentes: V, G, M

Duração: 1 rodada

Tempo de Execução: 3

Área de Efeito: 3m²

Resistência: Especial

Costura permite ao mago fazer sentido do caos aparente. O mago pode ver tais coisas como fragmentos de cerâmica reformados em um pote inteiro, pedaços de papel formado em uma página, peças dispersas como uma máquina de trabalho, ou trilhas específicas que constam da sobreposição de pegadas. Após a realização da mágica, o mago estuda elementos aparentemente aleatório – cacos de vidro quebrado, pedaços de papel, trilhas misturadas, etc.. Os itens a serem estudados devem ser tangíveis-- luzes

piscando codificadas, discursos distorcidos, ou pensamentos de qualquer espécie não podem ser estudados. O mago deve estudar os elementos aleatórios por uma rodada, depois disso, o DM secretamente faz um Teste de Resistência contra Magia do conjurador. Se o teste falhar, o mago falhou. Entretanto, se o teste é bem-sucedido, o mago vê em sua mente o padrão de forma esses objetos. Se os itens estudados são verdadeiramente aleatórios, nenhuma informação é adquirida. Após o mago ter visualizado o padrão, ele pode tentar remontar as peças em sua forma original. Isso requer outro Teste de Resistência contra Magia para determinar se o mago lembra detalhes suficientes para realizar a tarefa. A quantidade de tempo necessário e a qualidade da restauração variam de acordo com a complexidade do padrão. Remontagem de um mapa picado pode ser fácil; remontagem de um relógio quebrado é significativamente mais difícil; reconstruir um mosaico devastado é extremamente difícil. Em qualquer caso, o assistente pode fazer apenas uma cópia razoável do item. Ele pode usar este feitiço para restaurar obras de arte, mas elas valerão apenas uma pequena porcentagem do seu preço original. O componente de material da magia é uma lente de mão pequena, através do qual o mago estuda os objetos. A lente não é consumida na realização da magia.

Mágicas do 2º Círculo

Escudo do Caos (Abjuração)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: 1d10 rodadas +2 rodadas/nível

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: o mago

Resistência: Especial

Após a descoberta da magia selvagem veio a descoberta de oscilações selvagens e o perigo pessoal que tais oscilações criam. Depois de vários feiticeiros selvagens destruírem a si mesmos por meios bastante espetaculares (ou sofrerem muitos efeitos colaterais estranhos), o *Escudo de Caos* foi criado como proteção contra estas oscilações. Este feitiço imbui o mago selvagem com proteção especial contra os efeitos das oscilações selvagens. Ele protege apenas contra oscilações selvagem causadas por magias do próprio mago, não dos efeitos de oscilações selvagem dos outros magos. Quando uma oscilação selvagem afeta um mago protegido pelo *Escudo do Caos*, é permitido a ele um Teste de Resistência contra Magia. Se o teste for bem-sucedido, o efeito da oscilação sobre o mago é negado. Se o teste falhar, o mago é afetado normalmente pela oscilação. O feitiço não protege contra oscilações selvagens que podem ser causadas por sua própria conjuração. O *Escudo do Caos* protege apenas o mago e não nega os efeitos de uma oscilação selvagem para outros personagens que pode estar na área de efeito. O mago não pode voluntariamente cancelar a proteção assim que ele tenha aprendido a natureza de uma oscilação selvagem; o *Escudo do Caos* protege contra efeitos bons e prejudiciais. Assim, se uma oscilação selvagem resultou em um feitiço de *Cura* para todos os personagens no alcance de 3m do mago, ele não

poderá beneficiar, enquanto todos os outros no raio serão curados. O feitiço permanece em vigor até negar um surto selvagem ou a duração da magia expirar.

Defletor de Hornung (Evocação)

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: 2 rodadas/nível

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: uma criatura

Resistência: Nenhuma

Este feitiço parcialmente rodeia o destinatário em um trêmulo campo de força hemisférico. O campo é transparente e move-se com o sujeito, formando uma redoma de cerca de 0,5m fora do seu corpo. A redoma funciona como um escudo contra todas as formas de ataques com projéteis direcionados individualmente (incluindo *Dardos Místicos* e outras mágicas). O mago designa a posição da redoma (proteger a frente, traseira, lateral ou superior do destinatário). A mágica não protege contra magias de efeito em área ou outros ataques que atingem várias criaturas de uma só vez. Sempre que um ataque de projéteis individuais dirige-se a uma criatura protegida, o *Defletor de Hornung* é ativado. Ao invés de atingir o seu alvo, o alvo do projétil é determinado aleatoriamente entre todas as criaturas dentro de um hemisfério de 5m de criatura protegida, incluindo a criatura protegida. O projétil, em seguida, muda de curso em direção ao seu novo destino com chances normais de atingir. Se o novo destino está fora do alcance do míssil, nenhum alvo é atingido. Se a criatura protegida é atingida, a mágica imediatamente falha. Se várias pessoas estão protegidas pelo *Defletor de Hornung*, um projétil mudará de curso várias vezes antes de atingir seu alvo. O componente material é um prisma pequeno que quebra quando o feitiço é lançado.

Sede Insaciável (Encantamento/Charme)

Alcance: 5m/nível

Componentes: V, G

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: uma criatura

Resistência: Anula

Este feitiço coloca na vítima um desejo incontrolável de beber. À vítima é permitido um Teste de Resistência para evitar o efeito. Se a jogada falhar, a criatura deve consumir qualquer líquido potável que puder encontrar (incluindo poções mágicas, que podem resultar em efeitos estranhos se poções forem misturados). Embora venenos não sejam considerados potáveis, a vítima pode não perceber que um líquido é venenoso. A vítima não irá consumir um líquido que ele sabe ser venenoso. Não importa quanto a criatura beba, a sua sede mágica não é saciada, até terminar o feitiço. Durante este tempo, a criatura não pode fazer nada a não ser beber ou procurar líquidos para beber. Vítimas deste feitiço acreditam que estão morrendo de sede e (dependendo de sua natureza) poderão estar disposto a matar por fluidos potáveis.

Mão de Terra de Maximiliano (Evocação)

Alcance: 10m +10m/nível

Componentes: V, G, M

Duração: 3 rodadas +1 rodada/nível

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: uma criatura

Resistência: Especial

Este feitiço faz com que um braço feito de solo compactado surja do chão. A magia deve ser expressa em relva aberta, como um campo gramado ou em terreno embarrado. O braço de terra e a mão (que são sobre o mesmo tamanho que um membro humano normal) decorrem do solo abaixo de uma criatura visada pelo mago. A mão tenta agarrar a perna da criatura. A vítima deve tentar um Teste de Resistência; se for bem-sucedida, a mão afunda na terra. Cada rodada posterior (até o fim da mágica ou as movimentações da vítima para fora do alcance da mágica), a mão tem uma chance de 5 % por nível do mago de reapareçam abaixo a criatura alvo, momento em que outro teste é necessário. Se um Teste de Resistência falhar, o membro de terra agarra e mantém a criatura no lugar. Uma pessoa detida pela mão sofre uma taxa de movimento de 0, penalidade no AC de -2 e penalidade de ataque de -2. Todos os bônus de combate de destreza são negados. A mão não causa nenhum dano físico à vítima. O braço pode ser atacado por qualquer criatura, incluindo a vítima segura. O braço tem AC 5 e pontos de vida igual ao dobro máximo de pontos de vida do mago. Por exemplo, um mago que normalmente tem 15 pontos de vida pode criar uma mão de terra com 30 pontos de vida. O número máximo de pontos de vida que pode ter uma mão de terra é de 40. Quando os pontos de vida do braço são reduzidos para zero ou quando acaba o tempo de duração da magia, a mão se desfaz. O componente material é uma miniatura de mão esculpida de barro, que desfaz-se em poeira quando o feitiço é lançado.

Anulação Absurda de Nahal (Abjuração)

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: 1d6 rodadas +1 rodada/nível

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: criatura tocada

Resistência: Nenhuma

Esta magia a aura de criatura afetada, dando resultados aleatórios para magias de *Saber Alinhamento*, *Detectar Mal* e *Detectar Mentira* lançadas sobre essa criatura. Quando uma criatura protegida é o foco de um destes feitiços de adivinhação, a informação adquirida aleatoriamente é determinada. Assim, se *Saber Alinhamento* é usado contra uma criatura Caótica Má, protegida pela *Anulação Absurda de Nahal*, a resposta pode ser qualquer combinação de alinhamento. Se dois personagens usam a adivinhação sobre o mesmo destino, dois resultados aleatórios são gerados. Um novo resultado aleatório é gerado a cada rodada; assim, observações continuadas em uma criatura protegida normalmente resultam em respostas diferentes. A tabela a seguir deve ser usada para determinar o alinhamento aleatório.

D10

Roll Alignment

1 Lawful Good

2 Lawful Neutral

3 Lawful Evil

4 Neutral Good

5 Neutral

6 Neutral Evil

7 Chaotic Good

8 Chaotic Evil

9 Chaotic Neutral

10 No alignment

O componente de material é uma pequena quantidade de gema de ovo manchada no cabelo do destinatário.

Vida Passada

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: Especial

Tempo de Execução: 1 rodada

Área de Efeito: uma criatura

Resistência: Nenhuma

Tocando o que resta de uma criatura morta, este feitiço permite ao mago obter uma imagem mental da aparência antiga do falecido. O que resta pode ser de qualquer idade e apenas um pequeno fragmento é necessário, por exemplo, uma farpa de osso ou um fio de cabelo. Quando realizado por um mago de pelo menos nível 7 °, ele é capaz de exibir o minuto final da vida do sujeito, do ponto de vista da criatura morta. Quando realizado por um mago de pelo menos 9 ° nível, uma possessão pessoal (um anel, uma Bengala favorita, etc.) pode ser substituída no lugar dos restos mortais.

Proteção contra Paralisação

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: 1 turno/nível

Tempo de Execução:

Área de Efeito: 2

Resistência: Nenhuma

O destinatário deste feitiço recebe total imunidade à paralisia mágica. Magias como *Imobilizar Pessoa* e *Lentidão* não têm qualquer efeito sobre o indivíduo. Este feitiço também fornece proteção contra os ataques de paralisia de monstros (toque de um Ghoul, por exemplo). Esta magia não oferece proteção contra danos físicos. O componente de material é um pouco de tecido retirado vestes de um sacerdote.

Cavalgar o Vento

Alcance: 5m/nível

Componentes: V, G, M

Duração: 1 turno/nível

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: 1 criatura/nível

Resistência: Anula

Este feitiço permite criaturas visadas pelo mago tornarem-se praticamente sem peso e serem levantadas pelo vento.

Criaturas afetadas podem controlar sua altitude, subir ou descer a uma taxa de movimentação de 12, mas estão à mercê da velocidade e direção do vento. Destinatários podem parar o avanço apenas segurando em algo para ancorá-los no lugar. Se nenhum vento estiver presente, esta magia não tem nenhum efeito. Vítimas contrárias a mágica têm direito a um Teste de Resistência para anular o efeito. Cada indivíduo e o seu equipamento devem pesar menos de 50kg por nível do mago. Assim, um feiticeiro de 6º nível poderia afetar seis criaturas, cada uma pesando 300kg ou menos. Este feitiço pode ser realizado apenas sobre seres vivos. Os componentes materiais são um pequeno punhado de palha e uma folha seca.

Senso de Alterações (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V, G, S

Duração: 3 turnos

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: o mago

Resistência: nenhuma

Senso de Alterações permite ao mago afetar todas as magias do 1º ao 3º círculo. Para cada magia você poderá afetar três fatores sensoriais pertinentes na magia, som, cor e aparência visual do efeito mágico. As mudanças produzidas na magia não afetam as funções efetivas da magia ou qualquer jogada de resistência contra esses efeitos. Senso de Alterações pode servir para produzir *Bolas de Fogo Verdes*, *Mísseis Mágicos* que riscam o ar com gritos, *Luz Contínua* com orbes coloridas, customizar o estilo de *Padrão Hipnótico*, ou uma *Mão Espectral* que emite sons ao tentar acertar um alvo. *Senso de Alterações* não pode criar qualquer forma de invisibilidade. E não pode deixar um efeito mágico completamente silencioso (pode-se diminuir o estrondo de uma Bola de Fogo, mas não eliminá-lo). O componente material é uma corda multicolorida com as cores do arco-íris com um sino de prata preso na ponta.

Mágicas do 3º Círculo

Alacridade (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: 1 turno +1 rodada/ nível

Tempo de Execução: 1

Área de Efeito: o mago

Resistência: Nenhuma

A utilização de uma magia de *Alacridade* permite que o mago acelerar a realização de mágicas de 5º nível e inferior. Apenas as mágicas que são expressas no prazo de duração do feitiço *Alacridade* são afetadas. Tempos de execução de 2-5 são reduzidos por 1; tempos de execução de 6 a 9 são reduzidos por 2; e um tempo de execução de uma rodada é reduzido a um tempo de execução de 8. Mágicas com tempo de execução que requerem mais de 1 rodada são reduzidas em 20 % (por exemplo, uma magia *Animar Mortos* afetada por *Alacridade* poderia ser expressa em apenas 4 rodadas). Mágicas que tenham um

tempo de execução de 1 não são afetadas por este feitiço. O componente material é uma ampolheta em miniatura que é destruída quando o feitiço é lançado.

Análise Essencial de Alamir (Adivinhação)

Alcance: Toque

Componentes: V, G, S

Duração: 3 turnos

Tempo de Execução: 1 rodada

Área de Efeito: um item

Resistência: especial

Quando conjurar essa magia, o mago saberá quais os ingredientes e fórmulas de uma mistura química ou item mágico. A informação aparece instantaneamente na mente do mago que pode ser perdida se o mago não compreendê-la. O mago faz um teste de Inteligência/Razão; se for bem sucedido, o mago entende a fórmula e a retém em sua memória. Se o teste falha o mago não compreende o aprendizado e a informação é imediatamente perdida. A magia pode ser conjurada uma segunda vez sobre o mesmo, mas a magia falha automaticamente até que ele avance um nível.

O nível de conjurador determina as informações que foram colhidas:

Nível 5: O tipo e a quantidade de ingredientes e o processo de preparação requerido para misturas não mágicas são aprendidos. Por exemplo, o mago pode aprender a produzir Fogo Grego ou pólvora, ou pode aprender a receita de uma coisa simples, como um bolo de chocolate.

Nível 9: O mago aprende fórmulas e ingredientes apropriados para fabricar líquidos mágicos (poções, tinta pra pergaminhos mágicos).

Nível 14: O mago pode aprender a fórmula para criar qualquer item mágico, excluindo itens únicos e objetos extremamente poderosos (artefatos e relíquias).

Em todos os casos, saber simplesmente a fórmula apropriada não confere sucesso na chance de criar o item ou um material. A construção de misturas alquímicas e itens mágicos requerem tempo e uma tarefa custosa. Essa magia danifica os efeitos mágicos do item analisado. Itens mágicos de uso único (poções, óleos, etc.) são automaticamente destruídos, a magia consome o item analisado. Itens mágicos reutilizáveis devem fazer um teste de resistência à desintegração. Caso o item não passe no teste, *Análise Essencial de Alamir* libera a magia do item em forma de explosão mágica, tornando o item permanentemente não mágico. O conjurador sofre 4d8 pontos de dano pela explosão. O componente material é uma varinha cortada de um carvalho com mais de 100 anos de idade. A varinha é usada para tocar o item em questão, e desaparece em uma névoa enfumaçada no término da magia.

Realidade Alternativa* (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: Instantânea

Tempo de Execução: 3

Área de Efeito: criatura tocada

Resistência: Nenhuma

Com este feitiço, o mago cria uma pequena variação em probabilidades. Esta variação dura apenas um momento, mas cria resultados alternativos para um evento recente. Quando o feitiço é expresso, qualquer evento tentado pelo destinatário durante a rodada anterior é recalculado, essencialmente permitindo (ou forçando) a criatura para fazer novas jogadas de dados. Apenas eventos que começam e terminam em uma única rodada podem ser afetados. Apenas uma jogada de dados pode ser repetida. Se a criatura tocada é um destinatário disposto, o jogador pode escolher qual jogada é (original ou o novo rolo) afeta-lhe, provavelmente o mais bem sucedido. Se a criatura é contrária a mágica, ela deve refazer a ação. O segundo resultado, seja qual for seu resultado, não pode ser alterado. Usos típicos deste feitiço incluem permitir que um lutador para refaça uma jogada de ataque, forçando um adversário para refazer um Teste de Resistência ou permitindo que um mago refaça a jogada de dano causado por uma Bola de Fogo. O componente material é um pequeno e desmarcado dado.

Aumento I (Invocação/Evocação)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: Especial

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Este feitiço aumenta os danos causados por qualquer feitiço de níveis 1-3. Para cada dado de danos lançado, o mago adiciona um ponto para o total de danos. A mágica *Aumento I* afeta apenas um feitiço lançado na rodada imediatamente após a realização dela. Se uma rodada inteira ou mais expirar, o *Aumento* é desperdiçado. Apenas as magias que causar dano físico direto são afetadas pelo *Aumento*; por exemplo, monstros adquiridos por meio de *Convocar Monstro* eu não ganham nenhum bônus aos seus danos. O componente material é um par de círculos concêntricos de bronze ou prata.

Alcance Distante I (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V

Duração: Especial

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Este feitiço permite que o mago aumente o alcance de qualquer magia de 1º ou 2º nível em 50 % ou 3º nível em 25 %. O feitiço a ser afetado deve ser expresso na rodada imediatamente após *Alcance Distante* ser lançado. Se uma rodada completa ou mais expirar, *Alcance Distante* é

desperdiçado. *Alcance Distante I* afeta apenas as mágicas lançadas pelo mesmo mago. *Alcance Distante I* não afeta mágicas que têm o alcance de 0 ou toque.

Corrente de Fogo* (Alteração)

Alcance: 30m

Componentes: V, G, M

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 3

Área de Efeito: uma fonte de fogo

Resistência: Nenhuma

Este feitiço permite que um mago controle incêndios naturais, manipulando a aleatoriedade e ajustando probabilidades para que se espalhe e tome a forma em qualquer direção que o mago desejar. Uma vez expressos, o mago aponta para qualquer incêndio ao alcance da magia. Em seguida, ele pode fazer esse incêndio mover-se em qualquer direção desejada durante a duração da mágica, desde que as chamas estejam em contato com uma superfície sólida (o fogo não pode ser erguido no ar). O mago deve manter a concentração ou o magia falha. As chamas podem propagar-se à taxa de 15m² por turno. Assim, se um mago afeta uma fogueira, ele poderia criar uma linha flamejante de 1m de largura e 15m de comprimento ou preencher um quadrado 3x5m em uma única rodada. As chamas não são limitadas pela falta de material inflamável e podem ser direcionadas para espalhar sobre água, neve, gelo e outras superfícies não-inflamáveis. A superfície não é destruída, mas objetos e criaturas capturadas em chamas sofrem danos como se eles tivessem passado pela fonte original do fogo. Assim, um personagem capturado em chamas criadas a partir de uma vela sofrerá apenas pequenos danos, enquanto um personagem capturado em uma chama que foi originada a partir de um incêndio enorme será gravado severamente. Os componentes de materiais são um pincel pequeno e um pote de piche.

Fala do Tolo (Alteração)

Alcance:

Componentes: V, G, M

Duração:

Tempo de Execução:

Área de Efeito:

Resistência:

Com este feitiço, o mago confere a si próprio e outros de sua escolha a capacidade de falar uma língua secreta incompreensível para os outros. Criaturas designadas para falar a língua devem estar tocando uns aos outros quando o feitiço for lançado. Uma vez expressos, os personagens pode falar normalmente ou em sua língua secreta. Eles podem falar e compreender esta misteriosa linguagem fluentemente. *Fala do Tolo* não é reconhecível como qualquer linguagem conhecida, nem faz remotamente som como qualquer língua. Uma mágica de *Compreender Linguagens* ou *Línguas* não irá traduzi-lo. Ele pode ser entendido por um personagem usando o *Elmo da Compreensão de Línguas e Leitura de Magia*, embora apliquem-se as chances normais de percentual. O componente material é um pequeno apito feito do osso.

Sombra Rastejante de Lorloveim (Ilusão)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: 1 Rodada/Nível

Tempo de Execução: 7

Área de Efeito: A Sombra do Conjurador

Resistência: Anula

Essa magia faz a sombra do conjurador se alongar, esticando-se a uma velocidade 15 metros por rodada. Podendo alongar-se em um máximo de distância de 10 metros por nível do conjurador. A sombra se move normalmente, ao longo de quartos e paredes. O conjurador pode manobrar de qualquer maneira possível colocar a sombra onde ele deseja. Um conjurador poderia posicionar a sombra dele em cima de uma janela alta em uma torre para espiar nos ocupantes da torre. A sombra não faz nenhum som e é 90% indetectável menos iluminados. Enquanto a magia estiver ativa, o ilusionista vê, ouve, e fala pela sombra. A sombra não pode ser tocada fisicamente, agarrada, ou atacada por criaturas ou objetos. Só podendo ser ferida por magias, ou armas mágicas +1 ou melhores, ou outros ataques especiais (como sopro de dragão). A sombra possui a mesma AC do conjurador. Pontos de vida perdidos pela sombra serão nocivos ao conjurador. Para conjurar a magia, uma fonte luminosa de pelo menos o brilho de uma vela deve estar presente. O Componente material é uma estátua esculpida pelo conjurado com uma obsidiana que custe não menos que 1.000gps.

Mão de Pedra de Maximiliano (Evocação)

Alcance: 20,m + 10m/nível

Componentes: V, G, M

Duração: 5 rodadas +1 rodada/nível

Tempo de Execução: 3

Área de Efeito: uma criatura

Resistência: Especial

Este feitiço deve ser expresso em terreno pedregoso, tais como um chão de pedra construído, uma palavra de caverna natural ou um campo de rochas espalhadas. Não é possível converter a mágica em um muro de pedra ou no teto. A mágica faz com que um braço feito de pedra (do mesmo tamanho que um membro humano normal), suba do solo abaixo de qualquer criatura visado pelo mago. A mão de pedra tenta agarrar a perna da criatura alvo, que tem direito a um Teste de Resistência para evitar o efeito; se o teste for bem-sucedido, a mão desaparece. Cada rodada posterior, a mão tem uma chance de 5 % por nível do mago de reaparecer e atacar. Criaturas agarradas pela mão sofrem uma taxa de movimento de 0, penalidade de -2 no AC e penalidade de -2 nas jogadas de ataque. Personagens agarrados perdem qualquer bônus de Destreza. A mão não causa nenhum dano à sua vítima. O membro de pedra tem AC 2 e pontos de vida igual ao triplo máximo de pontos de vida do mago. O número máximo de pontos de vida que pode ter uma mão de pedra é 60. O componente material é uma mão de miniatura esculpida de pedra, que desfaz-se em poeira quando a mão conjurada é destruída ou a mágica termina.

Malison Menor (Encantamento/Charme)

Alcance: 20 metros

Componentes: V, G, M

Duração: 2 rodadas/nível

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: esfera de 20m raio

Resistência: Nenhuma

Este feitiço permite que um mago afete negativamente a todos os Testes de Resistência de seus inimigos. Opositores sob a influência deste feitiço fazem todos os Testes de Resistência com uma penalidade de -1. Como alternativa, o mago pode selecionar um escola qualquer de magia e obrigar que seus inimigos façam seus Testes de Resistência contra a magia dessa escola com redutor de -2. Esta penalidade não é cumulativa com uma penalidade de Testes de Resistência derivada do fato do mago ser especialista; a pena não é aumentada para-3.

Armadura Espiritual (Necromancia)

Alcance: 0

Componentes: V, G

Duração: 2 rodadas /nível

Tempo de Execução: 3

Área de Efeito: o mago

Resistência: Especial

Este feitiço permite ao mago cercar-se com uma porção de sua própria essência de vida, que assume a forma de uma aura trêmula. A *Armadura Espiritual* oferece proteção equivalente a *Cota de Talas* (AC 4) e concede ao mago um bônus de +3 nos Testes de Resistência contra ataques mágicos. Os efeitos da *Armadura Espiritual* não são cumulativos com outros tipos de armadura ou proteção mágica, mas os bônus de Destreza se aplicam. A *Armadura Espiritual* é eficaz contra ataques e armas mágicas e não mágicas. Não trancam a circulação ou adicionam peso ou estorvo. Ela não interfere na realização de mágicas. Quando a magia chega ao fim, a aura dissipa-se e o mago perde temporariamente um pouco de sua essência de vida, sofrendo 2d3 pontos de dano a menos que ele seja bem-sucedido em um Teste de Resistência contra magia. Nenhum dano é sofrido se o salvamento for bem-sucedido. Os pontos de vida perdidos podem ser recuperados apenas através de cura mágica.

Enquadrar o Círculo (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Enquadrar o Círculo permite a um mago alterar a forma da área do efeito de uma mágica de 1º ao 5º nível. O feitiço a ser afetado deve ser expresso no prazo de duração da magia *Enquadrar o Círculo*. Áreas de efeito quadradas ou cúbicas podem ser transformadas em áreas de efeito circulares ou esféricas. Áreas do efeito circulares ou esféricas, da mesma forma, podem ser transformadas em áreas de efeito quadradas ou cúbicas. Em ambos os casos,

o comprimento de um lado de uma área quadrada é equiparado ao diâmetro de uma área circular ou esférica. Como alternativa, uma área quadrada ou cúbica pode ser transformada em um retângulo. O retângulo não pode cobrir a área em metros quadrados mais ou menos que a área quadrada padrão da magia. Da mesma forma, uma área circular ou esférica pode ser transformada em uma forma oval ou ovo. A área coberta pela forma oval ou ovo não pode cobrir a área em metros quadrados mais ou menos que a área original da magia. O componente material é um pequeno pingente de qualquer metal precioso com um círculo trabalhado dentro de um quadrado.

Duplicata Aquosa (Conjuração/Convocação/Encantamento)

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: Especial. Máximo de 10 rodadas

Tempo de Execução: 3

Área de Efeito: um corpo de líquido

Resistência: Anula

Este feitiço pode ser expresso em qualquer corpo líquido, grande como um oceano ou tão pequeno como um copo de vinho. A primeira criatura cuja reflexão aparecer na superfície do líquido libera a magia. Quando o feitiço é disparado, o líquido forma imediatamente uma imagem tridimensional exata da criatura refletida. Se mais de uma criatura lança sua reflexão simultaneamente, apenas uma forma é duplicada na água. Cada criatura tem igual oportunidade de ser vítima da mágica (sorteada aleatoriamente). O tamanho da *Duplicata Aquosa* é limitado pelo volume do fluido disponível. Se o feitiço for expresso em uma caneca cheia de cerveja, a duplicata forma-se da cerveja, se tornando uma duplicata do tamanho de uma caneca. A *Duplicata Aquosa* nunca irá exceder o tamanho real da vítima, independentemente do tamanho do corpo de líquido disponível. Quando o feitiço é lançado sobre o líquido, sua duração é considerada permanente até a energia ser liberada pela reflexão de uma criatura. O líquido não irá evaporar até o feitiço ser acionado. Quando a *Duplicata Aquosa* forma-se, permanece animada por 1 rodada por nível de experiência de mago, num máximo de 10 rodadas. A *Duplicata Aquosa* tentará tocar a criatura que ele tenha duplicado. Ela pode afetar apenas a criatura que ele é semelhante. Ela tem o mesmo THAC0 e pontos de vida atuais da criatura que ele duplica, mas não pode lançar magias ou usar qualquer um dos itens mágicos ou habilidades especiais da criatura. A *Duplicata Aquosa* tem AC 6 e sua taxa de movimento é o dobro que a da vítima. Ele pode atravessar sob as portas e através de fendas. Se a *Duplicata Aquosa* conseguir tocar a criatura, ele combina com o indivíduo, cobrindo seu corpo inteiro em uma capa de líquido. A vítima deve tentar um Teste de Resistência. Se for bem-sucedida, a criatura resiste ao efeito da mágica e a *Duplicata Aquosa* "morre", tornando-se fluido normal (encharcando a criatura no processo). Se o teste falhar, a *Duplicata Aquosa* começa forçando seu caminho no corpo da vítima, causar 1d8 pontos de dano por rodada até ser

destruída. A duplicata aquosa se dissipa se for reduzida a 0 pontos de vida ou quando expira a duração da magia. Ferir a duplicata aquosa enquanto ela tenta se encapsular em torno de sua vítima causa uma quantidade igual de danos à vítima. Mágicas como *Partir de Água*, *Reduzir Água* e *Transmutar Água em Poeira* destroem instantaneamente a duplicata aquosa.

Olhar do Mago (Adivinhação)

Alcance: 0

Componentes: V, G

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 3

Área de Efeito: o mago

Resistência: Nenhuma

Na conclusão desta mágica, olhos do mago reluzem com um brilho azul e ele é capaz de ver as auras mágicas de feitiçaria e objetos encantados. Apenas as auras das coisas normalmente visíveis para o mago são vistos; esta magia não concede o mago a capacidade de ver objetos invisíveis, nem dá-lhe visão de raios X. Esta magia não revela a presença do bem ou mal ou não revela o alinhamento. Enquanto o *Olhar do Mago* está em vigor, um mago é capaz de ver se alguém é um feiticeiro e se essa pessoa é um sacerdote ou um mago (e que tipo de especialista, se houver). Ele pode detectar se um não-mago tem o potencial de aprender e realizar magias (por exemplo, se um lutador algum dia ganhará a capacidade de lançar um feitiço). Apesar do nível do feiticeiro não poder ser descoberto, o mago pode ver a intensidade da aura do feiticeiro e apostar no poder mágico do indivíduo (diminuto, fraco, moderado, forte, esmagador). Isso pode ser extremamente ambíguo mesmo quando um mago tem algum método de comparação; o DM pode anunciar que a intensidade do sujeito é aproximadamente equivalente a de um companheiro, ou ele pode anunciar que a aura do sujeito é tão forte como ele nunca se deparou. Habilidades mágicas do objeto não podem ser descobertas. O fato de que é mágico e o tipo de magia (abjuração, alteração, etc.) são evidentes. O mago pode ver a intensidade da aura mágica de um item e apostar em seu poder, mas não pode dizer se um item mágico é amaldiçoado ou não.

Mágicas do 4º Círculo

Dilatação I (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V

Duração: Especial

Tempo de Execução: 4

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Dilatação permite a um mago aumentar a área de efeito de qualquer magia de níveis 1º-3º. A área de efeito é aumentada em 25 %; assim, uma *Nuvem Fétida* iria preencher um cubo de 9 metros, enquanto um feitiço *Lentidão* afetaria criaturas em um cubo de 15m. Frações de metros ou jardas (conforme apropriado para o mago) são descartadas. *Dilatação I* deve ser lançada

imediatamente antes da magia a ser dilatada; se, uma rodada completa ou mais expirar, a *Dilatação* é desperdiçada. O feitiço de dilatação afeta apenas mágicas que têm áreas de efeito definidas em metros (números de criaturas afetadas não podem ser aumentados). A Dilatação afeta apenas as mágicas expressos pelo mesmo mago.

Aprimoramento de Adivinhação (Evocação)

Alcance: 0

Componentes: V

Duração: 2 turnos +2 rodadas/nível

Tempo de Execução: 4

Área de Efeito: o mago

Resistência: Nenhuma

Este feitiço permite ao mago estender a duração e o alcance dos feitiços de *Olho Mágico* e as magias de adivinhação dos níveis 1º-4º. Duração e gama são ambos aumentados em 50% pela duração do *Aprimoramento de Adivinhação*. Todas as mágicas de adivinhação expressos no prazo de duração do Aprimoramento são aumentadas. A expiração do aprimoramento cancela todas as mágicas de adivinhação em vigor.

Alcance Distante II (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V

Duração: Especial

Tempo de Execução: 4

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

A função deste feitiço é idêntica a da magia de 3º nível, *Alcance Distante I*, exceto que um feitiço de nível 1º ou 2º tem sua gama duplicada e um feitiço de 3º nível tem a sua gama aumentada em 50%. Além disso, qualquer feitiço de 4º nível tem sua gama alargada em 25 %.

Malison Maior (Encantamento/Charme)

Alcance: 20m

Componentes: V

Duração: 2 rodadas/nível

Tempo de Execução: 4

Área de Efeito: Esfera de 10m de raio

Resistência: Nenhuma

Este feitiço funciona exatamente como a magia de 3º nível, *Malison Menor*, exceto que o mago impõe uma penalidade de -2 sobre todos os Testes de Resistência de todas as criaturas hostis dentro da área de efeito. Opcionalmente, o mago pode estabelecer uma penalidade de -3 para Testes de Resistência de uma determinada Escola de Magia. Esta sanção não é cumulativa com uma sanção de Teste de Resistência que derivada do fato de mago ser especialista; a pena não é aumentada para -4.

Localizar Criatura (Adivinhação)

Alcance: 50m/nível

Componentes: V, G, M

Duração: 1 turno/nível

Tempo de Execução: 5

Área de Efeito: uma criatura

Resistência: Nenhuma

Este feitiço é semelhante à mágica de 2º nível *Localizar Objeto*. Em vez de encontrar um objeto inanimado, no entanto, ele permite que o mago encontre uma criatura. O mago lança o feitiço, vira-se lentamente e é capaz de perceber a direção da pessoa ou criatura, desde que o sujeito esteja no alcance da magia. O mago descobre quão longe está a criatura e em que sentido ele está a avançar (se estiver se movendo). Este feitiço pode localizar uma espécie geral da criatura (um cavalo ou *Umber Hulk*, por exemplo) ou pode ser usado para encontrar um indivíduo específico. O mago deve ter visto fisicamente o indivíduo ou o tipo de criatura, pelo menos uma vez, há uma distância de não mais de 10m. Ao contrário de *Localizar Objeto*, esta mágica não é bloqueada pelo chumbo. É bloqueado, no entanto, pela água (como um rio ou fluxo). Objetos não podem ser encontrados através do uso deste feitiço. O componente material é um pouco da pelos de um cão de caça.

Máscara da Morte (Necromancia)

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: 1 hora/nível

Tempo de Execução: 1 rodada

Área de Efeito: uma criatura

Resistência: Nenhuma

Realizando este feitiço, um mago pode alterar recursos de um cadáver para dar a impressão de ser outra pessoa. O mago deve possuir um retrato preciso do indivíduo para ser duplicado, ou deve ter uma imagem clara mental da pessoa baseado na experiência pessoal. Se *Animar Mortos* for lançado sobre o corpo, ele pode ser animado para se tornar um zumbi que se parece exatamente com a pessoa copiada. A duplicata é um autômato estúpido, no entanto, com todas as características de um zumbi normal. Este feitiço pode ser lançado em uma criatura que já se tornou um zumbi. O mago deve tocar o zumbi com êxito, em combate, a menos que o zumbi já seja controlado pelo mago. O componente material deste feitiço é uma gota de sangue de um *Doppelganger*.

Reverter Magia Menor (Abjuração)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: 3 rodadas/nível

Tempo de Execução: 4

Área de Efeito: o mago

Resistência: Nenhuma

Este feitiço é semelhante a magia de 7º nível *Reverter Magia*, que faz com que mágicas lançadas contra o mago retornem sobre o mago original. Isso inclui feitiços expressos por pergaminhos e habilidades inatas semelhantes a magias, mas excluem os seguintes: efeitos de área que não estão centralizados diretamente sobre o mago protegido, efeitos feitos pelo toque e efeitos mágicos de dispositivos, tais como cajados, varas de condão e assim por diante. Assim, um feitiço de *Luz* lançado para cegar o mago protegido pode ser refletido e possivelmente cegar o mago que a lançou, enquanto a mesma magia não

seria afetada se usada para iluminar uma área em que o mago protegido está. Podem ser revertidos de um a quatro níveis de magia (1d4). O número exato é jogado secretamente pelo DM; o jogador nunca sabe o quanto a magia é eficaz. Ao contrário da versão de 7º nível deste feitiço, *Reverter Magia Menor* não é capaz de reverter parcialmente um feitiço. Por exemplo, se um mago é capaz de reverter até três níveis de magia, ele poderá reverter três mágicas de 1º nível, uma de 1º e uma de 2º ou uma mágica de 3º nível. Ele não pode, de forma nenhuma, reverter mágicas de 4º nível ou superior. Se o mago é alvo de um feitiço de um nível mais elevado do que ele é capaz de reverter, o mago sofre os efeitos completos da magia. Se tanto o mago protegido quanto o outro mago atacante tiverem efeitos de reversão em funcionamento, um campo ressonante é criado com os seguintes efeitos:

D100:

01-70: a magia é drenada sem efeito

71-80: a magia afeta ambos igualmente, com força total

81-97: ambas as reversões não funcionam por 1d4 turnos

98-00: ambos os magos são sugados através de uma fratura no plano Positivo Material.

O componente material deste feitiço é uma moeda de prata suavemente polida.

Celeridade de Mordenkhain (Alteração/Invocação)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: 1 turno

Tempo de Execução: 4

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Celeridade de Mordenkainen afeta magias dos níveis 1º-3º, que alteram a movimentação do mago, como *Queda Suave*, *Salto*, *Patas de Aranha*, *Levitação*, *Voar* e *Velocidade*. Magias a serem afetadas devem ser expressas no prazo de 1 rodada da execução de *Celeridade*. As magias não expiram quando expira *Celeridade*. Magias expressas na sequência de *Celeridade* recebem um bônus de 25% de duração. Este efeito não pode ser adquirido em conjunto com outros meios de magicamente prolongar a duração de um feitiço. Além disso, taxa de movimento do mago é aumentada em 25%. *Queda Suave* é uma exceção; a taxa de descida pode ser reduzida em 25% por opção do mago. A área de efeito é sempre o mago, exceto no caso da magia *Velocidade*, para os quais os efeitos de *Celeridade* irão operar em 1d4 criaturas além do mago. O *Celeridade* não afetará as outras criaturas de qualquer outra forma. O *Celeridade* dá ao mago um bônus em seus Testes de Resistência contra magias dos níveis 1º-3º que afetam diretamente o seu movimento. Isso inclui *Teia*, *Imobilizar Pessoa* e *Lentidão*. O mago também ganha um bônus em todos os Testes de Resistência contra ataques de paralisia mágica. O componente material é um pequeno pote ou vasilha contendo pernas de Centopéia.

Convocar Licantropo (Convocação/Conjuração)

Alcance: Especial

Componentes: V, G, M

Duração: Especial

Tempo de Execução: 1 turno

Área de Efeito: Uma criatura

Resistência: Anula

Essa magia só é efetiva em uma noite de lua cheia, ou uma noite antes ou uma depois. Para essa magia ser efetiva a mago e o Licantropo têm que estar no mesmo plano de existência. Quando a magia é conjurada, o licantropo mais próximo (determinado pelo mestre) da espécie escolhida fará um teste de resistência à magia. Se obtiver sucesso a criatura não será afetada, se falhar ela aparece instantaneamente na frente do conjurador. Quando chega, a criatura poderá atacar o mago normalmente a menos que ele tenha feito o círculo de proteção, caso contrário, a criatura aparece a 1d3 metros do conjurador em uma posição aleatória sorteada pelo mestre. O círculo de proteção será uma prisão delineada especialmente feita de pigmentos de prata. Esses pigmentos custam 335gps por metro de diâmetro. Um círculo de proteção deve ter pelo menos 1,5 m, se for pequeno, o Licantropo escapa automaticamente. Fazer um círculo de proteção leva 5 turnos por metro. Mesmo com essa proteção, o licantropo pode romper o círculo e expressar vingança sobre o conjurador. A criatura tem uma chance base de 20%, modificada pela diferença entre os seus dados de vida e o nível de experiência do mago. Se o conjurador é de um nível mais elevado, a diferença é subtraída da chance base da criatura escapar. Se os dados de vida do Licantropo forem maior que nível do mago, serão acrescidos números em sua chance de escapar. Qualquer avaria no círculo acaba com o poder da magia e permite que licantropo preso escape. Mesmo uma palha que caia na linha do círculo pode acabar com seu poder. Felizmente, a criatura não pode fazer nada perante o círculo de proteção, a magia o proíbe e previne contra isso. Os componentes materiais são uma gota de sangue de qualquer animal, cabelo humano, e uma Pedra da Lua no valor mínimo de 150gps. Fora os componentes descritos acima para a criação do círculo, caso o mago faça um.

Cajado dos Trovões (Invocação/Evocação)

Alcance: 0

Componentes: V, G, S

Duração: Instantânea

Tempo de Execução: 4

Área de Efeito: Um cone de 6x12 metros

Resistência: ½

Em complementação à magia, o mago o bate seu cajado no chão produzindo um cone de força com trovões de 1,5 metros na ponta, 6 metros na base e 12 metros de largura. Todas as criaturas que estiverem dentro da área do conjurador devem obter sucesso em um teste de resistência ou ficarão atordoadas por 1d3 rodadas. Criaturas atordoadas não podem pensar coerentemente ou agir durante este tempo e são ensurdecidas por 1d3+1 rodadas. Adicionalmente, criaturas que não passarem no teste de

resistência serão arremessadas pelo cone de fora 2d3 (4d4+4 pés) metros de distância e recebe 7 pontos de dano por cada metro (1 de dano por pé) que é arremessada. Estruturas podem restringir a distância (muros, quartos e etc.), mas o dano continuará o mesmo. Se obtiver um sucesso no teste de resistência, a vítima não ficará atordoada, mas vítima ficará surda por 1d3+1 rodadas e será arremessa a metade da distância comum da magia. Criaturas grandes que obtiverem sucesso no Teste de Resistência estarão surdas, mas não serão arremessadas, não perdem pontos de vida, e não estarão atordoadas. Se falharem no teste de resistência, essas criaturas serão arremessadas 1d3 metros (2d4+2 pés), sofrendo 7 de dano para cada dois metros (1 de dano para cada 2 pés), e estarão surdas e atordoadas. O cone de força é considerado com Força 19 para abrir portas trancadas, emperradas, ou seladas magicamente. A magia também pode mover objetos com um peso até 291 Kg por uma distância de 2d3 metros. Itens mais frágeis devem fazer um teste de resistência contra esmagamento ou serão destruídos. O componente é um frasco com a chuva recolhida durante uma tempestade raios e um cajado próprio para os magos, o cajado não é destruído durante a magia.

Há/ Não Há (Evocação)

Alcance: 30m

Componentes: V, G, M

Duração: 1-6 turnos

Tempo de Execução: 1 rodada

Área de Efeito: 3m³

Resistência: Nenhuma

Esta peculiar magia selvagem cria uma flutuação aleatória nas probabilidades de existência. O feitiço pode ser realizado somente sobre objetos inanimados e pode afetar apenas materiais dentro de uma área de 3m de cubo. Objetos na área do efeito permanecem visíveis e normais ou desaparecem (chance de 50%). O Estado da existência de qualquer objeto é determinado aleatoriamente e muda a cada visualização e visualizador. Assim, um único objeto poderia aparecer e desaparecer várias vezes durante a magia. Além disso, poderia estar "lá" para um observador, mas "não lá" para outro. Por exemplo, um mago selvagem lança este feitiço sobre um pórtico. O DM joga os percentuais e determina que a porta está "lá" para o mago. O companheiro do mago analisa também a porta. O DM rola e determina que a porta "não está lá" para o companheiro. O par estuda a porta por vários minutos, durante o qual a porta não se altera (esta conta como uma visualização única para cada personagem). O mago e seu companheiro, em seguida, fecham os olhos. Quando eles examinarem a porta novamente, novas verificações para cada personagem revelam se a porta "não existe" para os dois personagens. O par caminha através do arco aberto e giram em torno para olhar para a porta mais uma vez. Neste momento é "não existe" para o assistente, mas "existe" para seu companheiro. Esta mudança aleatória continua em toda a duração da mágica. Objetos que "existem" são normais em todos os aspectos. As portas podem ser abertas, arcas podem ser embarcadas e transportadas e rochas podem ser usadas como barricadas.

Objetos que "não existem" estão desaparecidos, embora sua ausência não faça com que tetos desabem ou causem outros danos. Um mago poderia passar por uma parede "não existe" sem dificuldade. Quando duas partes consideram um objeto "está/não está" de forma diferente, o objeto funciona para cada uma das partes de acordo com suas próprias percepções. Por exemplo, um mago oculto por trás de uma rocha que ele vê como "lá". Seu inimigo, um lutador, vê a rocha como "não existe" e lança flechas sobre o mago. O mago iria perceber as setas como esbarrando na pedra, enquanto o lutador iria perceber as flechas como errando seu alvo ou não o alcançando. O lutador seria sujeito a uma verificação antes de cada flechada para determinar se sua percepção muda de acionamento (suponha que o lutador deve olhar longe a rocha cada vez que ele lança uma flecha; cada vez que ele tem o objetivo, conta como uma nova visualização). Após o feitiço ser realizado, quaisquer objetos removidos da área do efeito retêm a sua existência incerta para o período de vigência da magia. Assim, um par de heróis poderia pegar uma arca, carregá-la corredor abaixo, descê-la e descobrir que ele desapareceu enquanto as costas foram dadas. Pior ainda, um pode ver a arca e o outro não! O componente material é um pequeno pedaço de pêlo de gato selado dentro de uma pequena caixa.

Transformar Seixos em Rochas (Alteração) Reversível

Alcance:

Componentes: V, G, M

Duração:

Tempo de Execução:

Área de Efeito:

Resistência:

No culminar deste feitiço, o mago arremessa um seixo que cresce e aumenta de velocidade, tornando-se uma rocha imensa e mortal que impõe 3d6 pontos de dano se atingir o alvo. (As regras de pedras como armas de projétil são aplicadas conforme descrito no *DUNGEON MASTER GUIDE*). O THAC0 do mago é usado para determinar o sucesso e o mago é considerado hábil para arremessar a pedra gerada e não recebe nenhuma penalidade pela distância. A distância máxima de ataque é igual a 20m, mais 3m por nível do mago. Só o mago pode lançar o seixo. O mago pode encantar uma pedra no 7º nível e ganha uma pedra adicional a cada três níveis de experiência a partir daí (duas pedras no nível 10º, três ao 13º nível, etc). Apenas um seixo pode ser lançado por rodada e seixos devem ser lançados em rodadas consecutivas. A magia tem uma duração de rodada igual ao número de seixos encantados. Cada seixo requer uma jogada de ataque separada. Seixos podem ser lançados em destinos diferentes dentro do alcance. Os componentes materiais são seixos, que reverterem para o tamanho normal, quando expira a magia. O inverso deste feitiço, *Transformar Rochas em Seixos*, encolhe uma rocha ao tamanho de um seixo. Ele afeta somente rochas naturais e não pode ser usado para reduzir uma estátua ou cortar uma pedra preciosa. O número de rochas que podem ser afetadas é igual ao número de níveis de experiência do mago. Rochas não devem exceder meio metro cúbico por

nível do mago. Assim, um mago de 10º nível poderia encolher 10 rochas, cada uma delas igual ou inferior a 5m³ de tamanho. Todas as rochas são afetadas na mesma rodada que a mágica é lançada. Embora eles não precisem ser tocadas, as rochas devem estar há até 20m de distância do mago. Rochas que tenham sido reduzidas continuaram assim até serem dissipadas.

Má Sorte (Evocação)

Alcance: 10m

Componentes: V, G, M

Duração: 2d10 rodadas

Tempo de Execução: 4

Área de Efeito: uma criatura

Resistência: Anula

Com este feitiço, o mago selvagem cria um padrão negativo nas forças aleatórias em torno de uma criatura. Um Teste de Resistência é permitido à criatura; se for bem-sucedido, o feitiço falha. Se o Teste de Resistência falhar, a chance aleatória se enquadra em um padrão de má sorte. Qualquer ação que envolva chance aleatória (ou seja, qualquer jogada de dados) realizadas pela vítima durante as próximas 2-20 rodadas requer duas tentativas separadas; o pior resultado é sempre aplicado. (A vítima rola duas vezes seus ataques, danos, Testes de Resistência, etc., sempre usando o pior resultado). Uma pedra da sorte ou um dispositivo mágico semelhante irá negar a *Má Sorte*. Ao fazê-lo, no entanto, impede que o item mágico funcione por 2d10 rodadas. O componente material é um pedaço de um espelho quebrado.

Mágicas do 5º Círculo

Alcance Distante III (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V

Duração: Especial

Tempo de Execução: 5

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Esta magia funciona exatamente como a magia de 3º nível *Alcance Distante I*, exceto que o alcance de qualquer mágica dos níveis 1º-3º é aumentado em 150 % e o alcance de qualquer mágica de 4º ou 5º níveis é aumentada em 50 %.

Aquisição de Khazid (Adivinhação/Convocação)

Alcance: Especial

Componentes: V, M, G

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 1 turno

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Essa magia auxilia o conjurador a conseguir de forma mais fácil componentes raros e perigosos de magia. O mago conjura a magia em um espelho de vidro e mentaliza o componente desejado. A chance básica é de 50%, modificada pelos seguintes fatores:

+1% Por nível de Conjurador

+10% Se o conjurador já viu o mesmo tipo de substância ou objeto antes, esse bônus é cumulativo com o bônus seguinte.

+20% Se o conjurador possuir uma amostra do material ou o mesmo tipo de objeto. Esse bônus não cumulativo com o bônus abaixo.

+30% Se o Conjurador sabe a localização do Objeto desejado.

-50% Se o conjurador nunca viu o mesmo tipo de substância ou objeto antes.

Se o teste de porcentagem indicar fracasso, o conjurador não pode localizar o ingrediente desejado e a magia termina. Se o teste indicar sucesso, o mago localizou o objeto ou substância e o espelho se torna um portal mágico pelo qual o conjurador pode ver o objeto. O tamanho do portal é determinado pelo tamanho do espelho, o tamanho máximo é de 90 cm por 60 cm. O portal sempre aparece ao alcance do braço do conjurado, permitindo que o mago o alcance pelo espelho pelo espelho, agarrando o objetivo desejado pelo portal. O mago tem que arriscar a própria segurança dele--o portal não permite o uso de apetrechos, longos – pinças de controle, alicates ou outro equipamento para juntar o material. O conjurador não pode se mover completamente para dentro do portal. O portal desaparece quando a duração da magia expirar ou quando o objetivo ou o mago se mover mais que 3 metros do espelho. O espelho é visível de ambos os lados, criaturas podem alcançar o portal, ataques de sopro, ataques de pascar, magias, projéteis ou qualquer outro ataque similar não conseguem ultrapassar o portal. Pois criaturas podem passar seus membros pelo portal, executando ataques físicos ou magias de toque. O único limite do alcance da magia é que o conjurador tem que estar no mesmo plano de existência do objeto desejado. Forças elementais (não criaturas) não podem passar pelo portal. Assim, o mago não corre o risco de inundar o laboratório dele abrindo um portão em baixo do mar, por exemplo. Porém, a magia não provê qualquer tipo de proteção contra um ambiente hostil. Os componentes materiais são um espelho de prata primoroso que não custe menos de 10.000gps e uma opala negra que custe 1.000gps que deve ser polvilhada e ser borrifada no espelho. O espelho não é consumido após a conjuração da magia e pode ser usado de novo, mas a opala pulverizada é consumida na conjuração.

Resistência Baixa (Abjuração/Alteração)

Alcance: 20m

Componentes: V, G, M

Duração: 1 turno +1 rodada/nível

Tempo de Execução: 5

Área de Efeito: uma criatura

Resistência: Nenhuma

Usando este feitiço, um mago pode tentar reduzir a resistência mágica de uma criatura alvo. A resistência mágica da vítima funciona contra a própria mágica *Resistência Baixa*, mas apenas metade seu valor normal. Nenhum Teste de Resistência é permitido além da resistência mágica. Se a vítima não resistir aos efeitos da

presente magia, sua resistência mágica é reduzida por uma base de 30 % mais 1 % por nível de experiência do mago que conjurou a magia. Esta mágica não tem efeito sobre criaturas que não têm nenhuma resistência mágica. O componente material é uma haste de ferro quebrado.

Cajado Mágico (Encantamento/Charme)

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: Especial

Tempo de Execução: Especial

Área de Efeito: o mago

Resistência: Nenhuma

Este feitiço permite que o cajado do mago armazene um nível de magias para cada três níveis do mago. Assim, um mago de 9º nível pode armazenar três níveis de magia (três mágicas de 1º nível, uma de 1º e uma de 2º ou uma de 3º nível). Mágicas que são armazenadas no cajado devem ser memorizadas normalmente pelo feitiçeiro. As mágicas, em seguida, são realizadas como normais quando carregadas no cajado; a magia requer o tempo de execução normal mais uma rodada. O feitiço é apagado da memória e os componentes materiais são consumidos. Todas as mágicas, para serem armazenadas no cajado, devem ser realizadas no prazo de 1 turno. Todas as magias armazenadas têm um tempo de execução de 1. Mágicas continuam no cajado até serem lançadas ou dissipadas, ou até 1 hora por nível do mago. Após este tempo, todas as magias armazenadas desaparecem. Apenas os magos que conhecem o feitiço *Cajado Mágico* podem converter a magia do cajado de outro mago. Isto aplica-se aos magos que nunca aprenderam ou que normalmente não podem realizar as magias armazenadas em um cajado. É comum, no entanto, para o proprietário do cajado implementar uma palavra de comando que deve ser conhecida por qualquer pessoa que pretenda utilizá-lo. O componente material para esta mágica é um cajado cortado uma árvore de cinzas. Para cada nível de magia que o mago pretende imbuir no cajado, ele deve ser incrustado com rubis que custem, pelo menos 1.000 gp.

Névoa Mental (Encanto/Charme)

Alcance: 80m

Componentes: V, M

Duração: 3 turnos

Tempo de Execução: 3

Área de Efeito: 6m³

Resistência: Anula

Uma *Névoa Mental* é um bloco de névoa física que permite ao mago enfraquecer a resistência mental de suas vítimas. Às vítimas é permitido um Teste de Resistência com uma penalidade de -2 para evitar os efeitos. Uma criatura que cai vítima da *Névoa Mental* sofre -2 de penalidade em todos os Testes de Resistência contra duas categorias de magia: todas as mágicas das escolas de ilusão/fantasma e encanto/charme que afetam a mente diretamente; e todas as mágicas do 1º ao 5º nível, que afetam diretamente a mente. Por exemplo, *Força Fantasmagórica* é um feitiço que afeta a mente; *Montaria Fantasmagórica* não é. A pena nos Testes de Resistência

opera cumulativamente com qualquer outra sanção que opere por outras razões. Criaturas afetadas sofrem a pena, enquanto eles permanecem no nevoeiro e por mais 2d6 rodadas posteriores.

Salvaguarda (Abjuração)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: 1 turno + 1 turno/nível

Tempo de Execução: 5

Área de Efeito: 5m de raio

Resistência: Nenhuma

Utilização deste feitiço protege o mago e qualquer indivíduo dentro da área de efeito de danos causados pelo ricochete de mágicas do mago. Isso inclui danos provocados por uma *Bola de Fogo* lançada numa área muito pequena para seus efeitos, um *Relâmpago* refletido ou quaisquer outras mágicas de área ofensivas que se sobrepõe à área de efeito salvaguarda. A proteção é eficaz contra mágicas de 7º nível e inferior. A proteção não se aplica a danos provocados por mágicas ricocheteadas por qualquer forma de reversão mágica de feitiço. Este feitiço não protege o assistente contra danos de magias ou ataques feitos pelos inimigos ou outros membros do grupo. Um mago que tem elenco salvaguarda está livre para mover e funcionar normalmente. O efeito da mágica é sempre centralizado sobre ele, independentemente das suas ações. Outras criaturas são livres para entrar e sair da área do efeito. Um feitiço de área lançado pelo mago terá efeito normalmente, mas seus efeitos irão ser negados dentro da área da magia de *Salvaguarda*. Isso se aplica *somente* às mágicas de área centralizadas fora do raio da *Salvaguarda*. Se o mago lança um feitiço de área ofensivo dentro da área de salvaguarda, a *Salvaguarda* é imediatamente negada e aqueles dentro da área sofrem danos completo da magia. O mago está livre para lançar mágicas de área não-ofensivas e magias em alvos individuais dentro da área de *Salvaguarda*. O componente material é um pedaço de pele conservada de qualquer criatura que possui resistência mágica natural.

Repulsão de Von Gasik (Abjuração)

Alcance: 10 metros/nível

Componentes: V, M, G

Duração: 1 Hora/nível

Tempo de Execução: 5

Área de Efeito: 6 metros quadrados/nível

Resistência: Nenhuma

Essa poderosa magia previne que conjuradores indesejados adentrem em um corredor, entrada, janela ou qualquer outro ponto de entrada. A magia cria uma barreira invisível que tem como objetivo bloquear a área. Qualquer não conjurador ou conjurador nomeado pelo conjurador podem entrar livremente. Todos os outros conjuradores colidem com a barreira invisível. Membros de classes com habilidades menores de conjuração (paladinos, rangers, e bardos) serão bloqueados apenas se já possuírem nível para conjurar suas magias. O mago pode proteger uma de 6 metros quadrados por nível de experiência. Sendo assim, um mago de 12º nível protegeria uma área de 74 metros

quadrados. A área de efeito pode ser dividida entre vários portais menores contanto que a área total não exceda o limite do conjurador. Cada portal deve estar na ocasião no raio de visão do conjurador no momento em que a magia é conjurada. As barreiras existem durante uma hora por nível do conjurador a menos que ela seja dispensada pelo conjurador ou seja alvo da magia *Dissipar Magias*. Uma magia *Desintegração* automaticamente destrói a barreira, o que acontece também com um Bastão do Cancelamento ou Esfera da Aniquilação. A barreira invisível não é afetada por ataques físicos de vento, fogo, frio ou eletricidade. Armas de ataque à distância (tanto mágicos quanto mundanos) não são repelidos pela barreira e adentram a área da magia normalmente. Magias podem ser conjuradas na barreira, magias como *Porta Dimensional* e *Teleporte* podem evitar a barreira. O componente material é um punhado de pó do túmulo de qualquer mago.

Vórtice* (Evocação)

Alcance: 30m

Componentes: V, G, M

Duração: 1d4 rodadas + 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 5

Área de Efeito: círculo de 2m de diâmetro

Resistência: ½

Um *Vórtice* é uma massa de energia mágica, dificilmente controlável pelo mago. Na rodada de realização d mágica, um pequeno brilho das luzes enche o ar na posição desejada. Na segunda rodada, um tornado multicolorido de 2,5m de altura aparece. A partir deste momento, o mago deve manter a concentração na ordem para o *Vórtice* permanecer. Cada rodada, o mago pode mover o *Vórtice* por 20m. No entanto, o controle de direção não é perfeito. O mago tem controle total sobre a distância, mas só pode sugerir a direção desejada. O mago tem uma chance de 50% de mover o *Vórtice* na direção que ele deseja; se a jogada indica falha, o *Vórtice* se move de acordo com o diagrama de dispersão para projéteis de granada. Assim, o *Vórtice* geralmente se move na direção geral desejada, mas nessa ocasião, ele pode mover-se para ambos os lados ou diretamente em direção ao mago. O *Vórtice* não pode passar por objetos maiores que sua área de efeito (ele poderia mover através de um esgoto, mas não por uma árvore de carvalho antiga) e será redirecionado por eles, ricocheteando ao longo da linha geral do movimento. Por exemplo, se lançado em um estreito corredor, o *Vórtice* pode ricochetear corredor abaixo, saltando de um lado para o outro. O *Vórtice* é composto de energia mágica bruta. Criaturas não-mágicas atingidas pelo *Vórtice* sofrem 1d4 pontos de dano por nível do mago. Criaturas mágicas e magos sofrem 1d6 pontos de dano por nível do mago. É permitido um Teste de Resistência contra magia às criaturas atingidas. Um teste bem-sucedido significa que estas sofrem metade do dano apenas. Cada vez que uma criatura é atingida, há uma chance de 5% que o *Vórtice* irá explodir em uma oscilação de selvagens. Use a tabela 2 para determinar os resultados de qualquer súbita oscilação selvagem. Se o *Vórtice* provocar uma oscilação selvagem, a mágica termina imediatamente. Os componentes materiais são um fio de seda e um punhado de palha.

Forma de Onda* (Alteração)

Alcance: 40m

Componentes: G, M

Duração: 1d10 rodadas

Tempo de Execução: 5

Área de Efeito: 3m³/nível

Resistência: ½

Por meio deste feitiço, o mago selvagem é capaz de moldar e direcionar os padrões das correntes de água, permitindo-lhe moldar líquidos para uma variedade de formas. O feitiço afeta uma quantidade de líquido não maior que a área de efeito. Se atirar em um corpo maior, como um oceano ou grande lago, o feitiço afeta apenas a água dentro da área de efeito. Após lançar *Forma de Onda*, o mago pode moldar a água em qualquer forma desejada. A mágica não compacta o líquido junto em qualquer forma; ele ainda é limitado pelas suas propriedades de fluidos e gravidade. Assim, um mago não poderia usar onda para criar uma criatura humanóide com braços e pernas e direcioná-lo a caminhar em terrenos sólidos. No entanto, ele poderia, criar uma forma aproximadamente humana com braços fluidos que sobe fora da água, cai diante de uma enorme abertura, então sobe e repete o processo. Outras formas possíveis incluem ondas gigantescas, gêiseres, redemoinhos e bebedouros. A forma leva uma rodada para se constituir, após a qual ela pode ser mantida pela concentração. A forma pode ser comandada para mover-se em qualquer direção à taxa de 30 metros por rodada. Se a onda se mover em ou através de um corpo de água, a forma não perde nenhuma intensidade. No entanto, se a forma move-se sobre solo seco, ele perde um dado de dano para cada 3m que cruzou. Se impelido contra um alvo, a onda faz 1d4 pontos de dano por nível do mago às criaturas em seu caminho. A onda pode ser dirigida contra criaturas na superfície ou submarinas. Um Teste de Resistência é permitido às criaturas atingidas; sucesso no teste indica metade do dano. Se as vítimas estão em ou sobre um corpo de água, a forma irá varrê-los junto. Criaturas de pequeno tamanho são transportadas com a forma, movendo a sua velocidade. Criaturas de tamanho médio e grandes são varridas juntamente com metade da velocidade da água. Criaturas maiores que isso resistem à corrente. Aqueles capturados na corrente podem fazer uma verificação de Força a cada rodada para nadar livre dela. Barcos e navios são particularmente vulneráveis a *Forma de Onda*. Se a onda é o dobro do tamanho do navio, ou mais, o navio deve fazer um teste de navegabilidade (conforme descrito na tabela 77 do DMG). Navios passando a verificação sofrem danos conforme descrito acima, reduzindo as classificações de navegabilidade para futuras verificações em 2d6 pontos, até que reparos sejam efetuados. Como alternativa, este feitiço pode ser convertido diretamente em uma única criatura baseada em água – um Estranho de Água, um Elemental da Água ou outra criatura do Plano Elemental de água. Neste caso, a mágica causa 1d6 pontos de dano por nível do mago. O efeito é instantâneo e a mágica termina imediatamente após o ataque. O componente material é um remo pequeno, esculpido decorado com

aquamarines no valor de pelo menos 500gp. O remo desintegra-se quando a magia é lançada.

Mágicas do 6º Círculo

Aumento II (Invocação/Evocação)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: 3 turnos

Tempo de Execução: 6

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Este feitiço funciona exatamente como o *Aumento I*, de 3º nível, exceto pelo fato de que cinco mágicas dos níveis 1º-3º podem ser afetadas. Para cada dado de dano causado por magias aumentadas, um ponto de dano é adicionado ao dano total. *Aumento II* afeta as cinco primeiras mágicas que causam danos diretos expressas na duração da mágica *Aumento II*. Apenas as magias que causam danos físicos diretos são afetadas por esta mágica. O componente material é um par de círculos concêntricos de ouro ou platina.

Corcel Espectral de Bloodstone (Adivinhação)

Alcance: 10 Metros

Componentes: V, G, S

Duração: 1 Hora/nível

Tempo de Execução: 1 rodada

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Essa magia permite ao mago criar um espectro, uma criatura de aparência parecida com um abutre. Um Corcel Voador que pode carregar o conjurador e outra pessoa a cada três níveis do mago (quatro no 12º nível, cinco no 15º nível, etc). Todos os personagens devem ter seus nomes especificados durante a conjuração. O corcel espectral se parece com um urubu enorme, de esqueleto com asas esfarrapadas. Quando voa, profere guinchos horrorosos que arremedam pelo céu. O corcel espectral voa a uma taxa de movimento de 4 por nível do Conjurador, com uma taxa de movimento de no máximo de 48. Se aparece um pouco com e brida, mais uma sela por passageiro. Ele aparece com um freio e com uma rédea, adicionando uma cela por passageiro. Todos os animais normais evitam o corcel espectral e só os monstros o atacam. A montaria possui AC 2 e 10 pontos de vida +1 por nível de conjurador. Quando perder todos os seus pontos de vida, o Corcel desaparecerá. Não possui nenhum modo de ataque. Os componentes são ossos ocos da asa de um abutre, que deve ser esculpido em forma de apito e assoprado quando a magia é conjurada.

Garras de Umber Hulk (Alteração)

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: 1 turno/nível

Tempo de Execução: 1 rodada

Área de Efeito: uma criatura

Resistência: Nenhuma

Quando este feitiço é conjurado, as mãos do sujeito se alargam e suas unhas engrossam e crescem, tornando-se equivalentes em termos de tamanho e potência às garras de ferro de um *Umber Hulk*. A transformação leva uma rodada para se completa e é muito dolorosa, exigindo um teste de *Colapso*. Uma falha faz com que o sujeito sofra 3d4 pontos de dano. O sujeito pode cavar como um *Umber Hulk*, cortando até 3m de pedra sólida ou 20m de solo por turno. A única limitação a este é resistência do sujeito; no final de cada jogada de escavação, o sujeito deve conseguir uma verificação de Constituição ou será forçado a descansar para uma rodada. Escavar através do solo não cria necessariamente um túnel viável. Se o sujeito pretende fazer uma passagem em que outras pessoas possam viajar ou que ele posa sair quando termina o feitiço, ele deve cavar a uma taxa de 10m por turno. Cortar um túnel através da rocha sólida não requer cuidados extras ou tempo. O destinatário desta mágica pode fazer dois ataques de garra por volta, cada infringe 2d6 pontos de dano mais qualquer bônus de Força. Cada ataque é feito com uma penalidade -2 para acertar. Esta sanção aplica-se até que o sujeito faça dois ataques bem-sucedidos consecutivos (não necessariamente na mesma rodada), momento em que ele está acostumado a usar as garras. A pena é descartada para o restante da mágica. O componente material é uma garra de *Umber Hulk*.

Dilatação II (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V

Duração: Especial

Tempo de Execução: 5

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Este feitiço funciona exatamente como a magia Dilatação I, do 4º nível, exceto que a área de efeito de uma mágica de 1º, 2º, ou 3º nível é estendida em 50%. Alternativamente, o mago pode estender a área de efeito de uma magia de nível 4º ou 5º em 25%.

Constritor Flamejante da Floresta (Conjuração/Convocação)

Alcance: 10m/nível

Componentes: V, G, M

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 6

Área de Efeito: Uma fonte de fogo

Resistência: Especial

Este feitiço cria um tentáculo de chamas mágicas a serpentear diante de qualquer fonte existente de fogo natural ou mágico. A gavinha flamejante tem 3m de comprimento, tem AC 7, pode ser atingida apenas por armas mágicas +2 ou superiores e tem pontos de vida iguais ao dobro nível do mago. Qualquer criatura dentro de 7m do tentáculo está sujeito ao ataque, dirigido pelo mago. A vítima deve tentar um Teste e Resistência; se for bem-sucedida, a vítima evita o entrelaçamento, mas sofre 1d6 pontos de dano de fogo do contato com a gavinha. Se o

Teste de Resistência falhar, a vítima é enredada pela serpente flamejante e sofre 3d6 pontos de dano de fogo a cada rodada, até a Gavinha ser destruída ou a duração de magia expirar. Se a origem do incêndio do qual emana o tentáculo se extingue, o tempo restante que pode existir o constritor flamejante é cortado pela metade. O componente material são escamas de um dragão vermelho.

Transformação Sombria de Lorloveim (Ilusão)

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: 1d4 rodadas +1 /nível

Tempo de Execução: 6

Área de Efeito: Especial

Resistência: Anula

Quando essa magia é conjurada, o ilusionista transforma o alvo em uma matéria não viva de sombras específica, tornando-a intangível. Assim, uma porta poderia ser transformada em sombras e poderia ser atravessada. A quantidade máxima de material inanimado que pode ser transformada é de 30 cm cúbicos por nível de conjurador. Criaturas relutantes devem passar em teste de resistência para resistir a *Transformação Sombria de Lorloveim*. Itens mágicos e Efeitos Mágicos (como *Mão Esmagadora de Bigby*) não são afetados pela magia. Criaturas atingidas e todo o seu equipamento tornam-se intangíveis. A criatura poderá atravessar pequenos buracos, aberturas estreitas e pequenas rachaduras. A criatura não poderá voar sem nenhum outro adicional mágico. Não existe forma de ataques possíveis nessa forma de sombra exceto contra criaturas que estejam no Plano Etéreo. Em todos os casos, os ataques ocorrem de forma normal; porém, criaturas Sombrias só poderão ser feridas por armas mágicas com bônus +1 ou superior ou por criaturas que também sejam apenas afetadas por armas mágicas. Magias e ataques especiais têm efeito normal. Mortos-vivos irão ignorar o personagem em forma de Sombra, acreditando que ele seja um Vulto ou um Espectro, porém, Liches e outros mortos-vivos poderosos têm direito a um teste de resistência com uma penalidade de -4 para reconhecer a magia. Uma magia *Dissipar Magia* com sucesso faz a criatura sair da forma de sombras e voltar ao normal.

Escudo Selvagem (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: Especial

Tempo de Execução: 1 rodada

Área de Efeito: o mago

Resistência: Nenhuma

Este feitiço encobre o mago numa banda de cores cintilantes, escondendo-o completamente. O mago é capaz de ver normalmente dentro e fora da blindagem. O *Escudo Selvagem* protege o mago dos efeitos de mágicas e itens mágicos. A blindagem pode absorver completamente 2d6 níveis de magia (isto é, se a jogada de 2d6 resulta em 10, o escudo poderia absorver dez magias de 1º nível, duas magias de 5º nível ou qualquer combinação semelhante), assim eliminando os seus efeitos sobre o mago. Tanto mágicas de área de efeito, quanto aquelas individualmente

direcionado para o mago selvagem podem ser absorvidos. No caso de feitiços da área, o *Escudo Selvagem* protege apenas o mago. Todos os outros na área do efeito sofreram os efeitos normais da magia. *Escudo Selvagem* também protege contra oscilações selvagens, se causado pela magia do próprio mago ou por uma fonte externa. Cada oscilação selvagem é considerado igual a 1d6 níveis de magia. O feitiço permanece em vigor até que ele queira ser cancelado pelo mago ou atinja sua capacidade de níveis de magia. Se a capacidade for atendida exatamente, o *Escudo Selvagem* simplesmente deixa de funcionar. No entanto, se o *Escudo Selvagem* for atingido por níveis de magia maiores do que ele pode absorver, ele explode em uma oscilação selvagem. O feitiço que disparou a oscilação é completamente negado e sua energia é transformada em uma oscilação selvagem (ver quadro 2). A partir do momento que o escudo deixa de funcionar, o mago anteriormente protegido é sujeito a efeitos completos deste aumento de oscilações selvagens. O componente material é uma pequena esponja.

Ataque Selvagem (Conjuração/Convocação)

Alcance: 60m

Componentes: V, G, M

Duração: 2d4 rodadas

Tempo de Execução: 6

Área de Efeito: Uma criatura

Resistência: Anula

Este feitiço é usado principalmente contra magos hostis. Ele distorce todas as tentativas de conjuração de mágicas, convertendo a energia mágica em oscilações selvagens. À vítima de um *Ataque Selvagem* é permitida um Teste de Resistência; se for bem-sucedida, o feitiço não tem efeito. Se o Teste de resistência falhar, o alvo está contido dentro de um campo de magia selvagem. Se a vítima lança mágicas ou usa cargas de um item mágico, uma súbita oscilação selvagem é criada automaticamente (consulte a tabela 2). Ao determinar os efeitos desta oscilação, o nível real do mago que lançou o *Ataque Selvagem* deve ser subtraído da jogada de dados, tornando os efeitos da oscilação selvagem mais suscetíveis de afetar a vítima. O componente material é um tubo de vidro pequeno que é quebrado na realização da mágica.

Mágicas do 7º Círculo

Tempestade Ácida (Evocação)

Alcance: 10 metros/ nível

Componentes: V, G, S

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 7

Área de Efeito: Círculo de 12 metros de diâmetro

Resistência: ½

Essa magia mortífera desencadeia uma chuva mágica, com gotas ácidas gelatinosas. Todas as criaturas na área de efeito serão cobertas pelo ácido gosmento. O ácido pode ser lavado apenas por vinho ou vinagre, ou um *Dissipar Magias* bem sucedido ou magia similar. O ácido permanece por 1 rodada por nível do conjurador, e desaparece. Criaturas cobertas pelo ácido sofrem 1d4 de

dano nas rodadas 1-3, 1d6 pontos de dano nas rodadas 4-6, e 1d8 pontos de dano depois disso. Personagens que obtiverem sucesso no Teste de Resistência na primeira rodada sofrem metade do dano nas rodadas posteriores. Quando a magia termina, nenhum dano a mais é infringido. O dano de ácido pode ser curado por qualquer meio exceto *Regeneração*. O componente material é uma gota de ácido.

União Pavorosa de Bloodstone (Necromancia)

Alcance: Toque

Componentes: V, G

Duração: 1 turno/nível

Tempo de Execução: 7

Área de Efeito: Um morto-vivo

Resistência: Especial

Quando este poderoso feitiço está empregado, o mago transfere seu espírito para o corpo de um morto-vivo, dominando-o totalmente. Se a criatura tem inteligência, é permitido um Teste de Resistência contra Magia para evitar a junção. Se o teste for bem-sucedido, o espírito do mago é forçado a voltar para seu próprio corpo. O mago deve fazer um teste de *Colapso*; se a jogada falhar, o assistente sofre 5d6 pontos de dano. Se o lançamento for bem-sucedido, o mago sofre apenas metade deste dano. Se a criatura falhar no Teste de Resistência, o Necromancer ingressa a sua essência de vida na do morto-vivo. Enquanto estiver no corpo da criatura, o mago pode usar todos os seus ataques especiais e habilidades inatas, excluindo magias memorizadas pela criatura. O corpo do mago do permanece em coma, estando sujeito a todos os ataques regulares e sofrendo danos normalmente. O espírito do mago pode viajar uma distância ilimitada de seu corpo físico enquanto permanecerem no mesmo plano da existência. Se inteligente, o morto-vivo possuído continuamente tenta livrar-se com ameaças mentais que pode ser ouvidas apenas pelo mago. Os pensamentos do morto-vivo são sinistros. Durante o primeiro minuto de cada hora de posse, o mago deve passar em um teste de Inteligência, a fim de manter sua sanidade. A jogada é modificada pela diferença entre a Inteligência da criatura e a do mago. Se o morto-vivo possui uma pontuação mais elevada, a diferença é adicionada a jogada. Se o necromancer tem uma Inteligência superior, a diferença é subtraída da jogada. Se o lançamento for bem-sucedido, não acontece nada e o mago pode continuar a possuir o morto-vivo. Se o teste de Inteligência falhar, seu intelecto se degrada, tornando-lhe um raivoso maníaco homicida. Seu espírito imediatamente é forçado a regressar ao seu corpo, e ele deve realizar uma jogada de *Colapso* com danos conforme descrito acima. O mago continua perigosamente insano até uma cura ou mágica de *Desejo* for usada para restaurar seu intelecto. Este feitiço pode ser muito útil quando combinado com a mágica *Máscara da Morte*. Quando expira a duração do feitiço, o espírito do necromancer retorna imediatamente para seu corpo.

Chocar a Pedra do Ovo

(Alteração, Evocação, Adivinhação)

Alcance: Toque

Componentes: V, G, S

Duração: Especial

Tempo de Execução: 1d4+4 horas

Área de Efeito: Uma mistura alquímica

Resistência: Nenhuma

Quando o mago que deseja criar o item mágico conhecido como Pedra Filosofal*, primeiro ele terá que descobrir sua fórmula alquímica, os ingredientes que são necessários e a os métodos para a preparação do item. A informação não é providenciada pela magia, a magia é inútil fora da fórmula (os ingredientes exatos e a fórmula são decididos pelo mestre e descoberto pelo mago durante suas aventuras). Quando a fórmula é descoberta e os ingredientes são preparados, o mago encanta a mistura alquímica com a magia Encantar Item, a magia Chocar a Pedra do Ovo é conjurada posteriormente na mistura. A magia vai lentamente modificando a mistura até que tome a forma da Pedra Filosofal. O Processo é completo após a conjuração da magia Permanência. O componente material para essa magia é o item Ovo Filosofal, aquele que encantou revidará o uso para conter as misturas alquímicas. O Ovo não é consumido após o processo e poderá ser utilizado novamente.

**Ovo Filosofal: O encanto aparente do item é como seu nome sugere: é um amontoado de peças de cristal em que suas substâncias foram destiladas. Ele é altamente valioso como acessório para laboratórios arcanos, ele tem dois usos importantes:*

O primeiro uso do Ovo Filosofal é na criação de qualquer fluido mágico ou mundano, o tempo requerido para criar um fluido quando se usa o Ovo Filosofal é reduzido pela metade.

O Segundo uso do ovo é que ele é o componente requerido para criar a substância que é mais importante que o ouro – a lendária Pedra Filosofal. Conseqüentemente, se por ventura o mago possuir “Chocar a Pedra do Ovo”.

Seletor de Oscilações de Hornug (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: Especial

Tempo de Execução: 1 rodada

Área de Efeito: o mago

Resistência: Nenhuma

O grande Hornung, tendo sido explodido mais de uma vez por suas próprias oscilações selvagens, desenvolveu um método de melhorar os resultados da magia selvagem e, não por acaso, suas chances de sobrevivência. O resultado foi o *Seletor de Oscilações da Hornung*. Por este feitiço, o mago selvagem ganha maior controle sobre as oscilações selvagens. Quando um feitiço do mago cria uma oscilação selvagem, dois resultados separados são determinados no quadro 2. O mago pode então escolher qual dos dois resultados será válido. Este feitiço pode ser usado em conjunto com *Aura Temerária de Nahal*. A duração do feitiço é um número fixo de oscilações ou 12 horas, o que vier primeiro. O mago selvagem é capaz de moldar uma sobretensão selvagem para cada cinco níveis de sua experiência; assim, um mago de 15º nível poderia moldar três oscilações selvagens dentro de um período de 12 horas. No final das 12 horas, o feitiço expira, independentemente do número de oscilações restante. O componente material é um controle giratório de latão.

Intensificar Convocação

(Conjuração/Convocação/ Necromancia)

Alcance: Especial

Componentes: V, G, M

Duração: 1 turno

Tempo de Execução: 6

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Este feitiço aumenta a força das criaturas convocados pelo mago através de mágicas de Conjuração/Convocação de 1º a 6º nível. Apenas as magias que trazem criaturas convocadas até o mago são afetadas. As duas primeiras magias de Conjuração/Convocação realizadas pelo mago na jogada seguinte ao lançamento de *Intensificar Convocação* são afetadas. Criaturas convocadas ganham mais 2 pontos de vida por HD. As criaturas afetadas retêm seus bônus nos pontos de vida até a expiração normal do feitiço que os convocou. Os componentes materiais são uma bolsa de couro pequena e um candelabro de prata em miniatura.

Punho Flamejante de Malec-Keith (Evocação)

Alcance: 0

Componentes: V, G

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 1

Área de Efeito: uma criatura ou objeto

Resistência: Especial

Quando este feitiço é concluído, uma das mãos do mago (de sua escolha) rompe em luz e é cercada por uma aura de chama. O mago não sofre nenhum dano por isso. A

iluminação é igual a de uma lanterna. Se o mago toca com êxito em um adversário, o alvo deverá tentar um Teste de Resistência. Se o lançamento for bem-sucedido, a chama permanece sobre mão do mago (e ele poderá utilizá-la para fazer mais ataques até que expire a duração do feitiço) e a criatura tocada sofre 1d4+2 pontos de dano de fogo. Se o teste falhar, a chama deixa mão do mago para cercar o corpo da vítima em uma aura de fogo. A aura superaquecida de chamas queima por 1 rodada, causando 1d4 pontos de dano por nível do mago. Em vez de atacar uma criatura, o mago pode optar por tocar qualquer objeto, que automaticamente é cercado pela aura de chamas por 1 rodada e deve ser bem sucedidos em um Teste de Resistência contra fogo mágico ou será destruído. A aura pode envolver um objeto até 5 metros cúbicos de volume por nível do mago.

Gato das Sombras (Ilusão)

Alcance: 10 metros/nível

Componentes: V, G, m

Duração: 1 turno/nível

Tempo de Execução: 3

Área de Efeito: Especial

Resistência: nenhuma

Quando Conjura essa magia, o mago cria gato feito de sombra. O Gato das Sombras é do tamanho de um gato normal e ou pode cinza ou negro como o opção do conjurador. O Conjurador tem controle telepático completo do felino; ele pode ver, ouvir, e até mesmo falar enquanto permanecer no alcance da magia. Se por acaso se movimentar para fora do alcance da magia, o Gato das Sombras desaparece. O conjurador não precisa de concentração para manter o Gato das Sombras. O Gato das Sombras é insubstancial, só podendo ser afetado por ataques mágicos ou especiais, incluindo ataques por armas de +1 ou superior. Tem CA 5, uma taxa de movimentação 18, e suas resistências são as mesmas do conjurador. O Gato é dissipado se sofrer dano igual a metade dos pontos de vida do conjurador. O Gato das Sombras não possui ataque, não pode tocar ou carregar objetos. Um sucesso em Dissipar Magias faz o gato desaparecer. O Gato das Sombras não faz barulho ao mover-se. E é 90% indetectável em tudo, menos em ambientes muito iluminados. Pode atravessar pequenos buracos e aberturas estreitas. Os componentes materiais são um Pérola Negra no valor de 100gps ou mais, e as garras de um gato cinza ou preto.

Moldar Magia (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: 1d4 + 1 rodadas

Tempo de Execução: 1 rodada

Área de Efeito: o mago

Resistência: Especial

Este feitiço dá ao mago selvagem a capacidade de aproveitar a energia mágica dirigida a ele e remodelá-la como desejar. Enquanto estiver em vigor, a magia não dá nenhum sinal visível da sua existência. Ela não oferece

proteção contra magias de área de efeito. Se um mago selvagem é o alvo de um feitiço ou item mágico, este feitiço automaticamente permite-lhe um Teste de Resistência. Se o Teste de Resistência falhar, a mágica do oponente tem efeitos normais. Se o teste for bem sucedido, *Moldar Magia* absorve a energia mágica do feitiço do adversário. O mago selvagem, em seguida, pode optar por deixar a energia dissipada ou ele pode usá-la para lançar um feitiço de volta contra o mago adversário, instantaneamente. O feitiço de retorno deve ser de um círculo de magia igual ou menor que o original e deve estar atualmente memorizado pelo mago. O ato de devolver a magia não custa ao mago selvagem qualquer uma de suas mágicas memorizadas. A energia da magia não pode ser guardada; se não for usada imediatamente, se dissipa. Por exemplo, Hamos, um mago selvagem, está protegido por *Moldar Magia* e é atingido por um *Dedo da Morte* (um feitiço de 7º nível). Ele é bem-sucedido em seu Teste de Resistência e é agora capaz de lançar de volta um feitiço de 7º nível ou inferior. Hamos possui atualmente *Enfraquecer o Intelecto* memorizado. Uma vez que é apenas um feitiço de 5º nível, ele o escolhe para projeção ele volta ao seu inimigo. Ele rola a variação de nível (e não obtém uma oscilação selvagens) e *Enfraquecer o Intelecto* é enviado de voltar ao seu inimigo. Hamos ainda tem seu *Enfraquecer o Intelecto* original memorizado. Os dois níveis de magia restantes são perdidos, uma vez que eles não foram utilizados na mesma rodada. Se um mago selvagem é atingido por duas mágicas de uma vez, ele deve escolher qual será moldado. Ele sofre todos os efeitos da magia restante. O componente material é um diamante valor não inferior a 2.000gp. Quando o feitiço é expressos, o diamante é transformado em um pedaço de carvão.

Roubar Encanto (Encantamento)

Alcance: Toque

Componentes: V, G, M

Duração: Permanente

Tempo de Execução: 1 hora

Área de Efeito: um item

Resistência: Anula

Este feitiço "rouba" o encanto de um item mágico e coloca-o dentro de outro item não-mágico (o componente material). Ambos os objetos devem ser tocados pelo mago durante a conjuração. Os dois itens devem ser da mesma categoria (arma de contusão, arma branca, anel, amuleto, blindagem, armadura, varinha mágica, etc.). O encanto pode ser transferido apenas a um item de não-mágico. Apenas a energia de um item pode ser transferida; não é possível combinar dois itens mágicos em um item. O novo item tem todas as propriedades do item mágico original (incluindo o mesmo número de cargas, se houver). No culminar do feitiço, é permitido ao item mágico original um Teste de Resistência contra desintegração, com todos os modificadores que são permitidos a um item mágico. Objetos excepcionalmente poderosos (como artefatos) podem ser considerados automaticamente bem-sucedidos nos Testes de Resistência, de acordo com a opinião do DM. Se o Teste de Resistência for bem-sucedido, o objeto mágico resiste ao efeito e a magia termina em fracasso. Se

falhar no teste, o item mágico perde todos os seus poderes, que são transferidas para o objeto anteriormente não-mágico. Mesmo se o item mágico falhar em seu Teste de Resistência, o sucesso da magia não é garantido. Há uma chance de que o encanto pode ser perdido. A hipótese básica desta ocorrência é 100%, modificado por -5% por nível do mago. Assim, um assistente de 20º nível não tem qualquer possibilidade de perder a mágica. Se perder o encanto, ambos os itens tornam-se não-mágicos. O componente material é o item não-mágico que irá receber o encanto. Ele deve ser de valor igual ou maior que o objeto a ser drenado.

Sufocar (Alteração/Necromancia)

Alcance: 30 metros

Componentes: V, G, M

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 7

Área de Efeito: Esfera de 3,5m de raio

Resistência: Anula

Este feitiço interrompe a respiração de todas as criaturas dentro da área do efeito que falharem em um Teste de Resistência. Sua respiração é colocada dentro de um saco de seda pequeno de posse do mago. Cada rodada, a vítima deste feitiço deve tentar um teste da Constituição. Se falhar, a criatura sofre 2d4 pontos de dano. Se for bem-sucedido, o alvo tomou ar suficiente para reduzir os danos para 1d4. Enquanto lutam em busca de ar, as criaturas afetadas têm seus movimentos e ataques reduzidos à metade de suas taxas normais, uma pena de -4 no AC e nos de ataques e perdem todos os bônus de destreza em combate. Efeitos deste feitiço continuam a cada rodada independentemente se as vítimas permanecem ou não na área de efeito original. O dano se acumula até o fim da magia, até o saco de seda ser aberto ou um feitiço *Dissipar Magia* bem sucedido for lançado sobre o saco. As sanções para combater permanecem em vigor por 1d3 rodadas após o término do feitiço. O componente material é um pequeno saco de seda bordado com opalas pretas, valendo um total não inferior a 5.000gp. O saco não é destruído durante a conjuração, mas torna-se inútil para usos futuros se a magia for dissipada com êxito sobre ele.

Magias de 8º Círculo

Desidratação Horrível de Abi-Dalzim (Alteração/Necromancia)

Alcance: 20m/nível

Componentes: V, G, M

Duração: Instantânea

Tempo de Execução: 8

Área de Efeito: 10m³

Resistência: ½

Este feitiço evapora umidade junto dos organismos de cada criatura de vida dentro da área de efeito, causando 1d8 pontos de dano por nível do mago. Um Teste de Resistência é permitido às criaturas afetadas, sucesso indica metade do dano. Este feitiço é especialmente devastador contra Elementais de Água e criaturas vegetais,

que recebem uma penalidade de -2 para seus Testes de Resistência. O componente material é um pouco de esponja.

Aerobarco (Alteração/Encantamento)

Alcance: 2km

Componentes: V, G

Duração: 1 hora/nível

Tempo de Execução: 1 rodada

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Este feitiço deve ser expresso sob um céu nublado. O mago aponta para uma nuvem, que imediatamente desce em direção a ele. A medida que se aproxima, a nuvem muda de forma, tornando-se qualquer tipo de navio imaginado pelo assistente (uma galera em forma de dragão, uma canoa para uma pessoa, etc). Embora o *Aerobarco* seja feito de nuvens, ele se sente sólido e pode suportar o peso do mago e mais um passageiro por nível. Ele pode voar em qualquer velocidade até 8 km por hora, por nível do mago (até um máximo de 140km por hora). O mago mantém total controle telepático de velocidade e direção do *Aerobarco*. Enquanto controla o navio, o assistente é capaz de executar outras ações, mas não pode realizar outras mágicas.

Ataque Caledoscópico de Gunther

(Invocação/ Evocação)

Alcance: 5m/nível

Componentes: V, G

Duração: Instantânea

Tempo de Execução: 8

Área de Efeito: uma criatura

Resistência: Anula

Quando este feitiço é expresso, um fino feixe de luz trêmula sai da ponta dos dedos do mago em direção ao seu alvo. Um Teste de Resistência é permitido. Este feitiço não tem efeito sobre não-magos, não causando lhes nenhum dano. Criaturas com poderes mágicos inatos também não são afetados. Contra magos e sacerdotes, este feitiço pode ser devastador. Ele causa um "curto-circuito" na energia arcana armazenada na mente de um mago, apagando imediatamente um número de magias memorizadas. As mágicas perdidas devem ser rememoradas. O número de mágicas perdidas é igual ao nível do mago menos 1d20. Assim, um feiticeiro de 16º nível pode consumir um máximo de 15 mágicas, mas poderá não dissipar nenhuma mágica, de acordo com o resultado. Depois de calcular o resultado do dado com o nível do feiticeiro que realiza a mágica, qualquer valor de zero ou número negativo indica que a vítima não perde nenhuma mágica. Os feitiços que são drenados da memória da vítima começam no nível 1 e depois passam para níveis superiores. Qualquer decisão relativa à qual magia deve ser drenada em um nível específico deve ser determinada aleatoriamente.

Escudo Homúnculo (Evocação, Necromancia)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: 1 rodada/nível

Tempo de Execução: 3

Área de Efeito: o mago

Resistência: Nenhuma

Criando um *Escudo Homúnculo*, o mago separa uma parte de sua mente sob a forma de um Homúnculo mágico exteriorizado. Esta criatura é invisível para todos, exceto para o mago e aparece como uma versão em miniatura do mago empoleirado no topo de sua cabeça. O mago pode mover-se e agir normalmente enquanto este feitiço está em vigor. O homúnculo mágico opera como um mago independente. Ele pode converter apenas *Teleporte*, *Contingência* e mágicas de proteção de 4º nível ou inferior. Ele projeta apenas feitiços memorizados pelo mago, mas qualquer feitiço expresso pelo Homúnculo é feito com um tempo de execução de 1. O mago seleciona quais feitiços são realizados pelo seu homúnculo; depois que eles são expressos, eles são apagados da memória do mago. O homúnculo tem 1 ponto de vida para cada dois níveis do mago. Estes pontos são "emprestados" partir do mago; enquanto o homúnculo está presente, os pontos de vida do mago são reduzidos por este valor. O homúnculo não pode ser atingido por armas brancas ou projéteis separadamente do mago. Ele pode ser danificado separadamente do mago (por exemplo, por *Dardos Místicos* direcionados para o homúnculo ou por magias de área). O homúnculo possui os atributos e Testes de Resistência do mago. No final da duração da magia, o homúnculo desaparece e os pontos de vida são restaurados ao mago. Pontos de vida perdidos pelo homúnculo podem ser recuperados apenas pela cura mágica. Se os pontos de vida do mago forem reduzidos a zero a qualquer momento durante o feitiço, o mago estará morto, mesmo se o homúnculo estiver ainda com os pontos de vida restantes. Um mago com um *Escudo Homúnculo* ativo sofre uma penalidade de -4 nos Testes de Resistência contra *Magic Jar* realizada sobre ele, devido à divisão da sua energia mental. O componente material é um busto esculpido em miniatura do mago.

Envio Aleatório de Hornung* (Abjuração)

Alcance: 30m

Componentes: V

Duração: Instantânea

Tempo de Execução: 2

Área de Efeito: uma criatura

Resistência: Anula

Em poucas palavras, este feitiço pode lançar uma criatura a um Plano de Existência aleatório e deixar-la lá. Um Teste de Resistência é permitido ao alvo, caso ele não queira se submeter à mágica. Se for bem-sucedido, o feitiço não funciona. Se o teste falhar, a vítima e todos os seus pertences são enviados a um plano aleatório. Para determinar o plano, role e consulte a tabela abaixo.

D100 - Plano

01-03 Abyss
04-06 Acheron
07-12 Plano Primário Material Alternativo
13-17 Arcadia
18-23 Plano Astral
24-27 Beastlands (Happy Hunting Grounds)
28-30 Concordant Opposition
31-35 Plano Elemental (Ar, Fogo, Terra ou Água)
36-38 Elysium
39-44 Plano Etéreo
45-47 Gehenna
48-50 Gladsheim
51-53 Hades
54-58 Limbo
59-61 Plano Material Negativo
62-64 Quase-Plano Negativo (Vácuo, Cinzas, Pó, Sal)
65-67 Nove Infernos
68-70 Nirvana
71-73 Olympus
74-76 Pandemonium
77-79 Plano Para-Elemental (Fumaça, Magma, Ooze, ou Gelo)
80-82 Plano Positivo Material
83-85 Quase-Plano Positivo (Relâmpago, Radiação, Mineral ou Vapor)
86-91 Plano Primário Material*
92-94 Sete Paraísos
95-97 Tarterus
98-100 Paraísos Gêmeos

* Personagens enviados ao Plano Material Primário são teleportados a outras partes do mesmo mundo. O mago não tem controle sobre o destino do alvo. As condições no local de destino podem matar o alvo (por exemplo, chegando no Plano Elemental do Fogo) ou simplesmente tornam a vida difícil. Esta determinação é deixada para o DM.

Zona Selvagem (Conjuração/Convocação)

Alcance: 0
Componentes: V, G, M
Duração: 2d6 turnos
Tempo de Execução: 1d6 rodadas
Área de Efeito: quadrado de 100m³
Resistência: Nenhuma

Este poderoso feitiço cria uma interrupção nas forças mágicas semelhante às condições encontradas nas regiões de magia selvagem (áreas onde os efeitos da magia tenham sido alterados permanentemente). Este feitiço tem apenas um efeito temporário, embora os efeitos das *Zona Selvagem* possivelmente poderiam ser tornados permanentes. O feitiço cria uma região de magia selvagem centralizada sobre o mago. A área de efeito não pode ser concebida de forma alguma; é sempre um quadrado de 100 metros de comprimento de cada lado (10 mil metros quadrados). Dentro da *Zona Selvagem*, reina a magia selvagem. Qualquer feitiço expressos na área de efeito automaticamente é tratado como uma oscilação

selvagem. Efeitos de itens mágicos que gastam cargas também são tratados como oscilações selvagens quando utilizado na área. Outros itens mágicos funcionam normalmente. Feitiços expressos na *Zona Selvagem* de fora da área de efeito funcionam normalmente, mas mágicas não podem ser expressas fora da área de efeito sem desencadear uma oscilação selvagem. Os componentes materiais são vários potes de pintura que deve ser derramado em uma folha de prata forjada de valor não inferior a 2.000gp.

Magias de 9º Círculo

Cadeia de Contingência (Evocação)

Alcance: 0
Componentes: V, G, M
Duração: 1 dia/nível
Tempo de Execução: 2 turnos
Área de Efeito: o Mago
Resistência: Nenhuma

Este poderoso feitiço é semelhante a mágica de 6º nível *Contingência*. *Cadeia de Contingência* permite ao mago designar dois ou três feitiços que entrarão em vigor automaticamente sob um conjunto de condições específicas. Em outras palavras, quando um conjunto de condições for atendido, as mágicas designadas são "realizadas" imediatamente sem a intervenção do mago. *Cadeia de Contingência* deve ser expressa juntamente com as mágicas disparadas. O mago pode escolher entre duas mágicas para ocorrer simultaneamente ou três mágicas para ocorrer consecutivamente, um por rodada. As magias devem ser de 8º nível ou inferior. Só a mágica de 6º nível *Contingência* não pode ser incluída. O tempo de execução de 2 turnos inclui a execução das magias a serem acionadas. Diferentemente do feitiço *Contingência*, as mágicas "armazenadas" na *Cadeia de Contingência* podem afetar criaturas além do mago. Estas instruções devem ser cuidadosamente formuladas; o feitiço obedece à letra de suas instruções e não às intenções do mago. Na realização de *Cadeia de Contingência*, o mago define as condições que acionarão as mágicas "armazenadas". Esta definição deve ser cuidadosamente formulada, mas pode ser tão geral ou limitada quanto o mago desejar. O mago define igualmente a ordem exata, destino, gama e forma em que as mágicas armazenadas devem ser expressas. O feitiço tem várias limitações nas suas mágicas de acionamento. Ele não tem qualquer poder de discernimento; assim, não é possível uma instrução como "o alvo será inimigo de nível mais alto". Além disso, as condições não podem envolver um atraso; não pode ser encomendado um feitiço para disparar "três rodadas depois que eu espirrar." Quando estiverem reunidas as condições nomeadas, a *Cadeia de Contingência* é acionada automaticamente. Se todas as especificidades de um feitiço não são especificadas (por exemplo, destino ou área de efeito), o efeito é centralizado automaticamente sobre o mago. Possíveis disparadores podem incluir uma queda de uma distância maior do que altura do mago, o aparecimento do primeiro *Beholder* no alcance de 9m do mago, ou o mago que apontar o dedo e pronunciar uma palavra específica. Apenas uma *Cadeia de*

Contingência pode ser colocada sobre o mago de uma vez. Se um segundo é expressos, a primeira *Cadeia de Contingência* é cancelada. É possível ter tanto *Contingência* quanto *Cadeia de Contingência* operando ao mesmo tempo, desde que não haja sobreposição nas condições especificadas para disparar as duas mágicas. Magias disparadas por *Cadeia de Contingência* têm um tempo de execução de 1. Se a magia é disparada em condições que são impossíveis de cumprir, ela falhará. Se uma das mágicas de uma série não puder ser completada, as magias restantes na série são perdidas. Condições normais, incluindo a linha de visão para o alvo, devem ser preenchidas. Todas as magias provem do mago; assim, não é possível para um mago teleportar-se e deixar para trás uma série de *Bolas de Fogo* para atingir seus inimigos. Neste caso, as *Bolas de Fogo* falhariam ou destruiriam algo no destino do mago. Os componentes materiais são (para além dos componentes das magias disparadas) uma peça de prata no valor de 500gp, uma pérola no valor de pelo menos 1.000gp; uma celha de um *Ogre-Mage*, *Kirin*, ou criaturas semelhantes que utilizam mágica; e uma miniatura em marfim do próprio mago (que não é destruída na realização) que deve ser transportada por ele em ordem para *Cadeia de Contingência* desempenhar a sua função quando acionada.

Aura Elemental (Abjuração/Evocação)

Alcance: 0

Componentes: V

Duração: 1 hora/nível

Tempo de Execução: 1 rodada

Área de Efeito: o mago

Resistência: Nenhuma

Este feitiço tem quatro efeitos muito diferentes, dependendo do tipo (ar, terra, fogo, água) de aura elemental evocada. Só o mago poderá receber uma aura elemental, e não é possível beneficiar mais de uma aura de uma só vez. Cada aura tem três polegadas de espessura e cobre corpo inteiro do mago. Uma aura de ar tem cor branca turva, uma aura de terra é opaca cinzenta, uma aura de fogo é vermelho cintilante e uma aura de água é azul trêmula. As auras têm esses efeitos:

Ar

- Imunidade a gases e ataques baseados em ar
- Proteção total contra ataques físicos de criaturas do Plano Elemental do Ar
- Habilidade de realizar as mágicas *Voar* e *Proteção contra Projéteis*, uma vez cada.

Terra

- Imunidade a ataques de armas não-mágicas feitas de pedra ou metal.
- Proteção total contra ataques físicos de criaturas do Plano Elemental da Terra
- Habilidade de respirar e mover-se junto a terra na velocidade normal.
- Habilidade de realizar a mágica *Muralha de Pedra* uma vez.

Fogo

- Imunidade a fogo normal ou mágico
- Proteção total contra ataques físicos de criaturas do Plano Elemental do Fogo
- Habilidade de respirar e mover-se junto ao fogo na velocidade normal.
- Proteção completa contra ambientes hostis enquanto viaja pelo Plano Elemental do Fogo
- Habilidade de realizar a mágica *Muralha de Fogo* uma vez.

Água

- Imunidade a gases e ataques baseados em água
- Proteção total contra ataques físicos de criaturas do Plano Elemental da Água
- Habilidade de respirar e mover-se dentro da água na velocidade normal.
- Habilidade de realizar a mágica *Muralha de Gelo* uma vez.

As auras não restringem o mago de nenhuma forma. Ele é livre para mover e atuar normalmente enquanto está sob a influência de uma aura.

Transferência de Estado (Alteração)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: permanente

Tempo de Execução: 10 turnos

Área de Efeito: 3m²/nível

Resistência: Nenhuma

Este poderoso feitiço permite ao mago transferir uma grande área de terras no Plano Material Primário para qualquer um dos Planos Elementais. Todas construções, pessoas e animais selvagens dentro da área de efeito também são transportados. A terra faz um bolso do Plano Material Primário dentro do Plano Elemental. O bolso é uma esfera com um diâmetro igual ao diâmetro da terra. A superfície do bolso permite às criaturas entrar ou sair do bolso, mas impede que os elementos invadam o bolso. Dentro do bolso, a terra está rodeada de ar de uma temperatura de correspondência a que tinha no Plano Material Primário no momento em que da terra foi movida. Além disso, uma fonte de água é criada dentro do bolso. Antes que a magia é seja lançada, a área a ser movida deve ser rodeada por marcadores de sólidos de material a partir do plano de destino. Assim, se um mago quiser mover seu castelo para o Plano de Fogo, ele deve primeiro cercar a área com blocos sólidos originário do Plano de Fogo, tais como magma endurecido ou chamas magicamente cristalizadas. Os blocos devem ser espaçados distantes não mais de 1,5m e podem ser colocados acima do solo ou sob a superfície (não mais de 1m de profundidade). O mago deve estar dentro da área a ser movida quando ele projeta a magia. Quando a terra se move, uma cratera hemisférica é deixada no Plano Material Primário. Dentro de seu bolso, no plano desejado, a terra continua sua existência como se nada tivesse mudado, com exceção das visitas ocasionais de criaturas

planares. A terra que é movida desta forma nunca mais poderá ser movida com este feitiço. O componente material (além dos marcadores) é o dispositivo mágico apropriado para controlar elementais do plano desejado (*Taça de Comando de Elementais da Água, Braseiro de Comando de Elemental do Fogo, Incensário de Comando de Elementais do Ar ou Pedra de Comando de Elementais da Terra*). O item deve ser permanentemente colocado no centro da área de efeito e não pode ser usado para qualquer outra finalidade. Se o dispositivo está perturbado de qualquer forma, o feitiço imediatamente falha, permitindo que as energias do plano elementar inundem a área protegida.

Transmutação Gloriosa (Alteração)

Alcance: Toque

Componentes: V, G, S

Duração: Permanente

Tempo de Execução: 1 Turno

Área de Efeito: Especial

Resistência: Nenhuma

Essa magia pode transformar ferro em prata e couro em ouro como opção para conjuração. O primeiro componente para a magia é o item mágico conhecido como Pedra Filosofal, que terá que ser tocado pelo mago e alquimicamente combinado com metal durante a conjuração. A fórmula de misturar metal com a pedra pode até ser conhecida pelo conjurador, porém a magia em si não lhe dá essa informação ela é inútil para esses propósitos (os ingredientes exatos e a fórmula são decididos pelo mestre e descoberto pelo mago durante suas aventuras). Pedras Filosóficas variam em qualidade e sua capacidade de metamorfosear em peso é de 1d10 x 25 kgs de ferro para uma quantidade de 1d10 x 25 kgs de prata ou a mesma quantidade de peso em ouro. Não é possível saber a quantidade exata de metal que será transmutada até o processo terminar. O conjurador que possuir uma quantidade maior de metal ou couro no momento do preparo da magia mudará sua capacidade, nenhum excesso pode desfazer a mudança. Essa magia de transmutação pode ser feita apenas uma por vez. A Pedra Filosofal é consumida completamente no processo.

Estabilizar (Abjuração)

Alcance: 0

Componentes: V, G

Duração: 1d4+1 por turno

Tempo de Execução: 1 turno

Área de Efeito: raio de 9m

Resistência: Nenhuma

Este feitiço requer imenso esforço mágico para converter, relegando-o para o mais alto círculo de magia. *Estabilizar* nega os efeitos das regiões de Magia Selvagem, permitindo ao mago e todas as criaturas num raio de 9m fazer magias e usar normalmente itens mágicos. A mágica está centralizada sobre o mago e segue seus movimentos. As magias do próprio mago nunca causam oscilações selvagens quando utilizadas dentro da duração de um feitiço *Estabilizar*, nem fazem com que os efeitos das

oscilações selvagens estendam-se à área protegida. Além disso, as magias de um mago selvagem funcionam em seus verdadeiros níveis. O quadro 2 *não* é usado para determinar o nível de variação. O feitiço afeta *Ataque Selvagem, Zona Selvagem e Vento Selvagem*.

Lamurio da Banshee (Necromancia)

Alcance: 0

Componentes: V, G, M

Duração: Instantânea

Tempo de Execução: 9

Área de Efeito: Esfera de 9,5 de raio

Resistência: Anula

No ponto culminante dessa mortal magia, o mago grita como uma Banshee (um espírito lamurioso). Para cada nível de conjurador, um ouvinte dentro da área de 9,5 de raio ouve o lamurio. E caso falhem em um teste de resistência magia, morre instantaneamente. O mago não pode escolher que é vítima dessa magia, ou quem será afetado. Se há mais vítimas potenciais que o nível de conjurador do mago, o mestre escolhe que será a vítima de forma aleatória. Criaturas que não tiverem como ouvir poderão ser alvos, mas não serão afetadas e serão consideradas como se tivessem passado automaticamente no teste de resistência. O Componente material é uma mecha de cabelo de uma Elfa Maligna.

Fogo Selvagem (Invocação/Evocação)

Alcance: 0

Componentes: V

Duração: variável

Tempo de Execução: 1

Área de Efeito: variável

Resistência: variável

Por meio deste feitiço, o mago selvagem é capaz de canalizar energia mágica bruta por meio de si próprio, modelando-a em qualquer forma ou efeito que ele deseja. A energia é semelhante em muitas maneiras de uma magia de *Desejo*, mas tem diferenças exclusivas. *Fogo Selvagem* permite ao mago criar o efeito de qualquer magia de 8º nível ou inferior. Ele só precisa ter conhecimento geral da magia e seus efeitos; o feitiço não precisa estar no seu próprio grimório. Qualquer Teste de Resistência normal contra os efeitos da magia é feito com uma penalidade de -2. *Fogo Selvagem* também pode ser usado na criação de itens mágicos. A energia criada pelo feitiço pode ser usada para gerar efeitos que não são criados por magias conhecidas. *Fogo Selvagem* também pode ser usado para criar itens do nada. A energia mágica pode ser transformada e fortalecida para criar objetos sólidos. Esses objetos têm um brilho de tom esverdeado e irradia mágica. Esses objetos são mais fortes do que o aço e ainda não possuem quase nenhum peso. Eles são imunes a fogo, frio, eletricidade e todas as formas de ataque mágico exceto as magias *Dissipar Magia* e *Desejo*. Mesmo se eles estão sujeitos a essas mágicas, um Teste de Resistência é permitido (igual ao criador do objeto salvando-se contra magia). Durante a criação de objetos, o mago é limitado apenas pela sua própria habilidade e as dimensões do

objeto. Itens maiores que uma esfera de 1,5m de raio não podem ser trabalhados. Criar o objeto requer apenas uma rodada, independentemente do tamanho. Assim, um mago poderia fazer uma abóbada impenetrável ou um pequeno bote com este feitiço. Objetos feitos de *Fogo Selvagem* não são estáveis nem permanentes. Como o objeto é feito de magia separada de seu “continuum” mágico, o material gradualmente deteriora-se até as correntes mágicas tornam-se demasiado fracas para manter o *Fogo Selvagem* na forma escolhida. Esta deterioração leva 1d6+4 horas.

Vento Selvagem (Conjuração/Convocação)

Alcance:

Componentes: V, G, M

Duração:

Tempo de Execução:

Área de Efeito:

Resistência:

Este feitiço é semelhante em efeito a *Ataque Selvagem* e *Zona Selvagem*. Quando expresso, um muro de luzes esmaecidas, multicoloridas espalham-se em existência no ponto indicado pelo mago. Estas luzes formam uma linha de 40m de comprimento. Após a primeira rodada da magia, o assistente pode mover o muro de luzes. Cada rodada, o mago pode mover a parede na mesma direção ou até 45° para ambos os lados. Depois que a parede é definida em movimento, ele poderá ser interrompido se a magia for cancelada ou dissolvida. As luzes podem mover 60m por rodada. O *Vento Selvagem* tem dois efeitos significativos. Em primeiro lugar, todas as criaturas impressionadas com as luzes mágicas sofrem 2d6 pontos de dano. Em segundo lugar, qualquer mago atingido ao tentar converter um feitiço automaticamente aciona uma oscilação selvagens (uso do quadro 2). Itens mágicos que gastam cargas que tocarem a parede de luzes automaticamente liberam uma carga, também resulta em uma oscilação selvagem.